MEGAZIN

Letnik 2, številka 1

Januar 199[illegible], cena 250 tolarjev

9 771318 204015

Wing Commander III

Otroci Dooma: Cyclones, Heretic, Rise of the Triad...

Creature Shock, US Navy Fighters...

Test: Ročni skenerji

Ustanovitelj in založnik
Pasadena d.o.o.

Direktor
Andrej Klement

Odgovorni urednik
Boštjan Troha

Glavni urednik
Andrej Klement

Urednik za igre
Andrej Bohinc

Člani uredništva
Miha Amon
Karmen Čokl
Dalibor M. Jovanović
Bok Kočar
Aleš Petrič
Primož Škerl
Andrej Troha

Oblikovna zasnova revije
Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica
Andrej Troha (Medija Desktop Design)

AD in oblikovanje
[signature]

Marketing
Aleš Petrič
tel. (061) 133 51 21

Naročnina in prodaja
Maša Pentek
tel. (061) 133 23 23

Naslov uredništva
MEGAZIN
Celovška cesta 43
p.p. 354
61101 Ljubljana
tel. (061) 133 51 21
faks (061) 132 62 12
BBS (061) 133 23 14

Tisk
Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS za informiranje z dne 13.9.1993, št. 23/229-93 je Megazin uvrščen med proizvode informativnega značaja iz 13. točke tarifne številke zakona o prometnem davku, za katere se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.

Poštnina za naročnike plačana pri pošti 61102 Ljubljana

ISSN 1318-2043

KAZALO

STALNE RUBRIKE IN ZANIMIVOSTI

I G R A M E S E C A



Tretji - zaključni del največje vesoljske legende v svetu računalniških iger - trilogije Wing Commander je igra, o kateri se je v preteklem letu zagotovo največ govorilo, pisalo, napovedovalo in ugibalo. Iz klasične vesoljske "postreli-jih-vse" simulacije je v času treh nadaljevanj in petih letih nastal pravi filmski spektakel.

O P I S I I G E R

R E Š I T V E

R E S N I D E L

NAPOVEDI

Pripravil: Andrej Bavine

Leti, leti...

Prihaja nova verzija *Flight Simulatorja 5.1* z vidljivostnimi efekti v stilu goste megle in lepše narisanih oblakov. Zemljske teksture v visoki ločljivosti so Microsoftovci sneli kar s satelitskih posnetkov, te sedaj omogočajo grafično ločljivost do 2 metrov natančno, kar je v primerjavi z verzijo 5.0, ki je šla le do 10 metrov, ogromno.

Obeta se tudi nova verzija igre *Top Gun* po istoimenski filmski uspešnici iz leta 1986 za PC in PC CD-ROM. Devet let po verziji za osembitne lahko pričakujemo veliko boljšo (SVGA?) grafiko, video sekvence in popolno glasbeno podlogo iz filma. Ali bo Tom Cruise pod taktirko Spectrum Holobyta spet v modi, bomo videli letošnjo jesen.

Vsi pravi piloti pa bodo seveda še kar naprej čakali na *Falcon 4.0*, ki ga taisti Spectrum Holobyte obljublja že dobro leto in pol. Veliko izboljšav, predvsem v smeri SVGA grafike in novega 3D vmesnika za pomoč "first time" pilotom, ne pričakujte, da bo valetelo pred koncem leta 1995.

Damocles

Stari hit z Amige bo polepšan in preoblečen dočakal predelavo za PC-je konec marca. Če ste pozabili na zaplet: Eris je peti planet v Gamma solarnem sistemu devetih planetov in njihovih 19 lun okoli zvezde Dialis. Komet Damocles v njegovi bližini tirnici bo trčil z Erisom v nekaj urah. Na vas je, da to katastrofo preprečite.

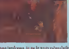
V igri boste leteli med planeti in lunami, pristajali in preiskovali baze, naselja in mesta ter se potikali v notranjosti stavb, kjer boste najdene predmete uporabljali v povezi z namigi vašega ladijskega računalnika.

Vse se bo odvijalo v 3D "real environment" grafiki, tako da bo igra idealna tudi za uporabo VR čelade. Njen avtor Paul Woakes, oče Mercenarya in programer stare šole, namreč ni pozabil, kaj loči dobro igro od povprečne: igralnost. Vse ostalo seveda. Tako boste uživali tudi v dodatnem pravem orkestralnem zvoku, ki se bo razvijal glede na reakcije igralca. Za ljubitelje prostranih vesoljskih pustolovščin a la Elite bo Damocles res prava poslastica.



Ali ste vedeli, da je povprečno število besed v Hollywoodskem filmskem scenariju 25.000, v povprečnem interaktivnem filmu pa kar med 50.000 do 60.000?

The Chaos Engine 2



Pred dvema letoma so nam Bitmap Brothers prinesli izvrstno arkadno streljanko v stilu Gauntleta, zdaj pa je skoraj nared tudi že nadaljevanje. Do Velike noči pravijo.

V nadaljevanju bosta iz zgodbe odstranjena in odpuščena dva lika: Preacher in Thug. Veliki Stroj je namreč še vedno aktiven, le Baron je pobegnil. Štirje karakterji se ga odpravijo iskat nazaj v preteklost, dva pa ostaneta na straži ob Stroju. Ostali morajo najti izgubljene dele Stroja, preden jih najde Baron.

V Chaos Enginu 2 se bo direktna konkurenca bila tudi med obema igralcema in ne le proti računalniku. Zato bo na voljo "split-screen", na katerem se bosta igralca lahko srečevala, se izogibala, ubijala ali si celo kradla stvari. Kot v prazgodovinski igri Spy vs Spy. Če se bo opi eden od igralcev znašel v kritični situaciji, ko bo njegov nasprotnik že našel ključ za naslednjo stopnjo, se bo lahko izvlekel s podarjenim bitrostnim pospeškom. Prav tako se boste lahko zdaj skrivali za objekti in skakali na nasprotnika izza zased. Pošasti bodo igrale stranско vlogo, le toliko, da se jih boste zavedali.

Worms

Najnovejši projekt ene najbolj priljubljenih Amigi sveatih programerskih hiš Team 17 bo nekakšen križanec med Cannon Fodderjem in Lemmingsi Torej zgodba o "ubij ali bodi ubit" toda z nasmeškom na obrazu

Tokrat boste prevzeli komando nad štirimi črvjimi bataljoni katerih edini cilj bo da naredijo polpete eden iz drugega Po bojni pokrajini se boste lahko giba li v vseh smereh na voljo pa boste imeli tudi obilico različnih orožij (bazuke dinamit, bombe) Strahopetci bodo navdušeni nad možnostjo pobega v sili z izkop tunela V aprilu za Amigo 1200 in CD32

Extractors

Če so vam pri srcu igre z lopatami ste se najbrž poleti 1994 naigrali Millenniumovih Diggersov ki pa meni osebno niso bili prav nič všeč (sorry!) No kakorkoli že, stari Kopači so zdaj zreli za v pokoj, saj so na planetu Zarg odkrili novo izdelano raso kopačev Extractorsi imenovano ki je zelo hitro izsusila vse kamninske zaloge rud na planetu Zato se je prodkucija preusmerila na lebdeče dezele Zarga kjer pa so bile potrebne predhodne investicije v leteče stroje eksplozive in vodene izstrelke. da bi se na koncu izkazalo da je vaš cilj le deaktiviranje zaščitnih polij na vseh 24 malih lebdečih gmotah okoli planeta Zarg

Misije v igri Extractors bodo mnogo bolj raznovrstne in zapletene z novimi vistami orodja strojev in ugank Pričakujemo tudi dobro glasbo in malo manj dobro grafiko (večinoma iz kock) vse enkrat koncem februarja za A1200 in malce kasneje še za praine stroje

MISS INFOS '94

Po nenormalno velikem številu glasovnic ki ste jih poslali bi si upal zatrditi da ste bili nad izborom najlepših hostes z letošnjega elitnega računalniškega sejma kratkomalo navdušeni Nas veseli V bodoče bomo žrebali po tri nagrajence in tri poražence ki bodo morali za kazen preštevati malo morje glasovnic Sploh veste koliko pošte dobivamo vsak dan? OK ampak takšno je pač naše življenje Sedaj pa objavljamo rezultate vašega glasovanja

1. mesto: Petra Gruntar (nagrado izlet na pustni karneval v Benetke zadve osebi je poklanja agencija Globus Tours Celovška 43, Ljubljana)
2. mesto: Nera Nikolič
3. mesto: Barbara Britovšek

Boj pri vrhu je bil prav neverjetno izenačen samo tretje uvrščena pa se je najboljšima dvema po številu glasov se uspela približati Skupaj smo prejeli okroglih 578 glasov najsrečnejši med njimi pa bodo prejeli nagrade uredništva Megazina Nagrajenci so

1. nagrada: Rasto Grobavšek
   Levstikova 3 61000 Novo Mesto
2. nagrada Boštjan [illegible]
   Gorjška 23c 62000 Maribor
3. nagrada: Miha Potočnik
   Slovenčev [illegible] 7 69250 G. Radgona
4. nagrada Jurij Lenče
   Kočevska 7 61000 Ljubljana
5. nagrada Matej Spevan
   Zdravilška c 30 63277 Rimske Toplice

GLOBUS TOURS

Popolje za turizem, promet, gostinstvo in trgovino

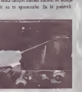
Darker



Psygosis kar po tekočem traku nadaljuje s proizvodnjo dobrih iger. Po Ecstatici in Novastormu ki sta dodobra zavrtela naše CD-ROM pogone sedaj prehaja nazaj na igre za trdi tisk. Strelska letalska futuristična simulacija s doom stil igralnostjo in okoljem Darker bo ze ena od tistih ki se jih ne bo vredno izogibati

Njena zgodba Ko na planetu Oric ugasnejo vse luči se sonca častljivi Halonsi nikakor ne morejo privaditi na to spremembo Da bi preziveli potrebujejo snange življenja v temi To tehniko njihovi sosedje Delphiani obvladajo že stoletja vendar se ji zdaj ne mislijo odreči. Halonsi pa jih tudi ne mislijo dvakrat vprašati

Darker bo ostra in zelo hitra igra, ki vas bo s fenomenalno 3D grafiko ki bo omogočala tudi neposredne stike pokrajine z objekti zgrabila za vrat od besede START naprej Kontrole upravljanja bodo v primerjavi z ostalimi letalskimi simulacijami popolnoma preproste sovraznih ladij pa bo ogromno veliko torej mnogo Pričakujte, da se bo oglasil že marca letos.



100 let kasneje...

Kino prihodnosti ne ustvarjo Hollywood, temveč zabaviščni parki

Sto let mineva, odkar je fotografija oživela. Menda so ob prvi komercialni filmski predstavi, nekaj sekund trajajočem posnetku bližajočega se hlapona ljudje od strahu padali v nezavest. Dandanes, ko je televizija naša druga mama (če imate računalnik, potem verjetno tretja), se tem zgodovinskim poročilom lahko le nasmehnemo. Kljub temu je težnja tistih, ki se s filmom ukvarjajo, ne po vsebinski, temveč po vizualni plati gledalcu ustvariti čim bolj živ vtis prisotnosti na kraju dogajanja. O srečnem zakonu med Hollywoodom in Silicijevo dolino, katerega otroci so interaktivni računalniški filmi na eni ter fantastični filmski efekti na drugi strani, smo že pisali, tokrat pa si poglejmo, s kakšnimi domislicami skušajo nekateri klasičnemu kinu dodati nove razsežnosti in s tem nova doživetja.

Vizije strica Deegiasa

Potovanja v navidezne, sintetične ali če hočete izračunane svetove postajajo čedalje bolj vsakdanji dogodek. Toda če smo prevarali oči, nam preostanek mesa še vedno veleva, da sedimo v fotelja. Večji del vidnega polja ko zajame slika, bolj "pademo noter", ko pa telo izpostavimo pritiskom in simuliramo pospeške, je občutek že prav fantastičen. Poizvedovanje o nastajanju potovanj v navidezne svetove nas slej ko prej pripelje do imena Douglas Trumbull. Kariera veterana posebnih efektov se je začela v šestdesetih, ko je Stanleyu Kubricku pomagal pri snemanju psihadeličnega konca Odiseje 2001. Leta 1975 se je malce obupan nad konzervativnostjo Hollywooda lotil izdelave prve kabine na hidravličnem mehanizmu, ki je gledalca premetavala, medtem ko je na platnu opazoval posnetek gorske vožnje. Sistemu je kasneje dodal tudi iznajdbo, ki jo je imenoval ShowScan ali predvajanje filma s šestdesetimi sličicami v sekundi, kar je pravzaprav "hitrost" človeškega očesa. Rezultat ShowScana je kar najbolj intenzivna iluzija slika na platnu. Kljub ugledu, ki ga je Trumbull užival po zaslugi svojih briljantnih efektov pri filmih Bližnja srečanja tretje vrste, Star Trek in Blade Runner, pa Hollywood ShowScanu ni bil naklonjen. Prepričan, da Hollywood ni pravi naslov za uveljavljanje njegovih iznajdb, se je preusmeril na zabaviščne parke. Računalniška vizualizacija je prinesla svoje in pred tremi leti je napravil prvo "vožnjo" po izračunanem svetu Skrivnost izgubljene piramide. Projekt je terjal petdeset milijonov dolarjev, privoščil pa si ga je hotel Luxor v Las Vegasu. Po veteranovih besedah je koncept revolucionaren, prinaša namreč možnost, da publiko postavimo ne pred, temveč v film.



Čarovniki Ex-machinae (kje je "deus"?)

Če bi radi sistem za padanje v film instalirali doma ali na sosedovem vikendu, ni odveč reči besedo ali dve o proizvajalcih "potovalne" opreme. Podjetje, ki v tem poslu ustvarja največ napredka, se imenuje Iwerks. Kalifornijska družba, ustanovljena leta 86, s svojimi konstrukcijami spravlja v ekstazo publiko širom sveta. Leta 93 je Iwerks sklenil pogodbo s firmo Ex machina. Francozi, ki se ukvarjajo s produkcijo računalniško izdelanih filmov. Nesporna ugotovitev, da so hidravlična sedišča izvrstna infrastruktura za animacije na eni ter da je računalniški film mnogo prepričljivejši od klasičnega na drugi strani, se je izkazala za več kot produktivno. Začeli so s Silicon in nastal je film Sub Oceanic Shuttle, v katerem si iz futuristične podmornice lahko ogledate čudoviti svet morskih globin. Najnovejši dosežek ustvarjalnih francozov pa je film Dino's Island, katerega naslov pove vse o vsebini. Film ima poleg gole simulacije popotovanja tudi obilo pustolovske dramatike. Projekt je stal več kot dva milijona dolarjev, štiri minute na otoku dinozavrov pa ljubitelja posebnih efektov vznemiri bolj kot katerikoli zadnjih Cameronovih filmov. Ljubitelji novitetosti in norosti imamo ob takšnih stvaritvah in ob eksponentnem napredku tovrstne tehnologije zares dober razlog za svetel pogled v prihodnost in prav zanimivo bi bilo vedeti, o čem bo Megazin poročal čez štiri leta. "Mularija je nenasitna. Povejte jim, da najboljše šele pride," pravi Brett Leonard, ki je spravil skupaj posnetek Kiss that frog.

AMON MIHA

WING COM

HEART OF THE TIGER

Letos je bil Božiček res priden in nam v sodelovanju z glavnim Originovim producentom Chrisom Robertsom pripravil pravo božično presenečenje. Željeno pričakovani, dolgo obljubljani, se dlje napovedovani, v nedogled odlagani in še tega dočakani ... kaj drugega kot tretji (zaključeni) del nadaljevanje vesoljske legende v svetu računalniških iger trilogije Wing Commander. Kako se bo ta vesoljska epopeja zaključila, kdo bo zmagal, ali bo igra res naredila tako velik "breakthrough", kot sta ga prejšnja dva dela? Ali bo Origin ohranil svoj sijaj in ostal to, kar je veljal? Vprašanja, ki smo jih pred izidom WC3 nekolikokrat prezulili ljubitelji iger širom po svetu, velike napovedi, ki so polnile prve strani revij za računalniške igre ... vse to bo kmalu postalo kristalno jasno! Moje življenje pa bo dobilo nov smisel. Spet bom postal Wing Commander! Sprejel bom usodo glavnega junaka zgodbe, fighter pilota Christopherja Blaira in se podal na zmagovito pot skozi krvavo vesolje z medplanetarno konfederacijsko križarko TCS Victory. Tretjič, zadnjič, bom zgrabil masivno krmilo velikanskega zvezdnega lovca in se neusmiljeno spravil na surovo gonjo za predatorskimi človečnjaki z mačjimi obrazi – Kilrathiji. Zadnjič bom občutil rezko drhtenje in primolklo ječanje mogočnega ogrodja vesoljskega lovca med manevrom "afterburner slide", zadnjič ugledal peklenski ogenj, ki ga zaneti torpedo z jederskimi konicami, ko trešči v meter debele duraJeklene oklepe medzvezdne križarke ... se zadnjič bom Wing Commander.

Leto 2668

Štirideset let trajajoči morija med dvema rasama, najokrutnejši vojni vseh časov, še ni videti konca. Zlobni Kilrathi na eni strani in ljudje na drugi. Slednji morijo z "dobrim" namenom, da bi se znebili teh inteligentnih zveri in spet zaživeli v miru. Zemeljska konfederacija se domisli načrta, ki bi lahko končal vojno. Sestavijo posebno ekipo elitnih specialcev, samih vrhunsko izurjenih častnikov in jih z manjšo, a do zob oboroženo križarko odpošljejo na tajno misijo z enim samim ciljem: napredovati v osrčje Kilrathskega imperija in na poti uničiti vse, kar diši po muckih. Za vsako ceno se prebiti v glavni center mačjega cesarstva na planetu Kilrah in ga brezpogojno uničiti. Najverjetneje misija brez vrnitve! Ena izmed



Kilrathski dealzruger, ki mu ja odklenkalo

udeležencev tega (samo)morilskega jurišа je tudi Blairova ljubica iz prejšnjega dela, lepotica s francoskim naglasom (in še bolj francosko strastjo) Angel. Kilrathska protiobveščevalna služba

MINUTA ZA OBUJANJE SPOMINOV

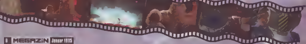
Spomnimo se prvega Wing Commanderja, nedvomno revolucionarja 256-barvne grafike v PC igrah. Bil je začetnik 256-barvnih iger. Še pomembnejša pa je bila prva v zgodovini PC iger uporaba teksture na vektorskih objektih. To tehniko so Originovi zavidali vsi tekmeci, a nobenemu še dolgo potem ni uspelo kaj podobnega. Ideja se si mnogo kasneje spomnili pri id Software-u in tako ustvarili Dooma in podobne blockbusterje. Še pred tem pa je svetovno srenjo presenetil in navdušil še drugi del operane sage, ki smo si ga zapomnili kot temeljni kamen, klasiko nove moderne zvrsti računalniških iger – tako imenovane (po besedah Chrisa Robertsa) kinematične pustolovščine. WC2 je postal vzor vsem modernim igram, ki temeljijo na dobro pretehtanem konceptu "malo igre – kakšne koli že – in malo zgodbe z animacijami" ... WC2 nam je ostal v spominu tudi po (malo) daleč najboljšem uvodnem dialogu dveh Kilratskih ... Wing Commander ... glasbenem soundtracku med vsemi igrami. Ali ne bo tudi tretji ... vpisal med zvezde pa ve samo Čas!

kmalu odkrije konfederacijske gverilce in pomori vse razen Angel. Njej namenijo posebno (?) usodo. Med tem pa hudo zaslepljenega Chrisa, ki se nikdar ni dobro razumel s svojimi nadrejenimi, premestijo na najavelo in skorajda že odsluženo križarko TCS Victory ... s polkovnikom takega kova na krovu, bo Viktorija še enkrat zažarela v vsej svoji mogočnosti!

»The Great Gig in The Sky«

Le kaj razmišlja vseh grozot in ubijanja vajen konfederacijski bojevnik, ko svojemu wingmanu ukaže napad ... morijo in ko odpre polen tachyonski ogenj na razjarjene Kilrathije, katerih srca utripajo v ritmu smrti? Odgovora na to vprašanje ni, je samo občutek, ki ga bo začutil igralec Wing Commanderja 3 po nekaj uspešnih misijah. Poletel bo v zgodbo, ki se odvija kot interaktivni film in v njej odigral glavno vlogo. Kot fighter pilot Chris Blair bo letel v petih večinoma novih modelih vesoljskih lovcev. Z njimi je ubijanje Kilrathov pravi užitek! Hiiri Arrow, Hellcat V, Thunderbolt VII, glomazni bombnik ... in najnovejši top secret model ... skrivno ... orožje ... smrtonosni Excalibur, ki je lahko za nekaj trenutkov celo neviden! Od druge misije naprej si igralec sam lahko izbere tip ladje in oborožitev. Ta se od Privateerja in WC2 ni pretirano spremenila. Rakete so iste, le izstrelki energetskih topov so precej drugače. Če jih opazujete zunaj ladje, izgledajo precej boljše, saj so daljši in hitrejši, zato pa iz kokpita, od koder lastne izstrelke opazujete celo igro, izgledajo popolnoma brezvezno. Ena redkih stvari, ki se je v primerjavi s prejšnjim delom spridila. Posebna atrakcija WC3 so napadi na velike ladje in vesoljske postaje, kjer lahko poletite celo v njihovo notranjost in jih uničite od znotraj ... podobno kot Zvezdo smrti v Vojni zvezd ... ali pa se počasi in z užitkom spravite na njihove topove, postrelite vsakega posebej in nato kot kari brez perja oskubljeni sovražni ladji zadate končni udarec ... BUUUMMM! Tudi eksplozije so nekaj posebnega. Preminulo ladjo raznese na koščke, ki potem še nekaj časa lebdijo v vesolju. Vsi ti številni posebni efekti so sad ene same, a bistvene izboljšave: zelo podrobno narisanih 3D objektov ... polepljenih





Vesoljska opereta ali hollywoodska CD-ROMofonija

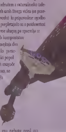
z dovolj visoko ločljivimi teksturami. V bojnih ladjah boste našli kar nekaj dobrodošlih izboljšav, kot sta vzvratno "ogledalce", ki ga lahko nastavite na računalniškem ekranu v kokpitu in možnost razpolaganja z energijo, ki jo lahko usmerjate v ščite, motorje, orožja in sistem za avtomatsko popravljanje, enkrat močno pohitril delovanje. Kot da bi Originovci že vnaprej vedeli za težave z invalidnim Pentiumovim koprocesorjem. Če nimate diska in CD-ROMa s prenosom 20 Mb/s, boste med nalaganjem vsake misije vsaj trikrat rodili.



"Če se v petih sekundah ne umaknete s tega galaktičnega prostora, vas bomo sklali s fotonskimi topovi!"

Tri četrtine Hollywooda na štirih CD-jih

Origin je za svojo novo kinematično pustolovščino oziroma interaktivni film najel kar prave hollywoodske igralce in govorice o nekaj milijonskem (dolarskem seveda!) proračunu Wing Commanderja III so se hitro razširile. Igralci v WC3 so sicer drugorazredni, a vseeno ne čisto neznani obrazi. Glavno vlogo Christopherja Blaira so zaupali nekdaj znamenitemu Marku Hamillu, bivšemu Luku Skywalkerju iz Vojne zvezd, admirala Tolwyna igra znani Malcom Mc Dowell (kmalu ga boste lahko videli kot hudobneža v filmu StarTrek: The Generations), John Rhys - Davies igra Paladina (prej vlogo v filmu Indiana Jones 3) in še mnogi drugi... Res je, da WC3 ni prvi film na CD ROMu, je pa zagotovo prvi, ki je po igralski plati dosegel vsaj nivo TV filma. Posebej velik in težak izziv igralcem je bil odigrati svojo vlogo pred t.i. modro steno (blue screen), saj so vse scene v filmu (razen oseb) umetno narisane in dovršene do močnega občutka realizma prave vesoljske ladje na super zmogljivih grafičnih postajah Silicon Graphics. Gre torej za posrečeno mešanico računalniške grafike, posebnih efektov in človeške igralske zasedbe, katerih posnetki so združeni z računalniško izdelanimi ozadji. Govorimo o treh urah živega videa (se posebej dolgem in zelo dobrem uvodu), ki pripovedujejo zgodbo o wing commanderju Blairu, prepletajoč se s petdesetimi fuzijsko napetimi misijami, vse skupaj pa spremlja izvrstna glasba pravih filmskih komponistov.



Tisti, ki ste preigrali že prejšnja dva WC-ja, boste verjetno malo presenečeni, ker bodo nekateri liki popolnoma drugačni, kot ste si jih mogoče predstavljali. Kilrathiji, recimo, so prav smešni - velika mačja glava z zverinskim zobovjem in vitko dva metra in pol visoko telo. A človek se kmalu navadi in vživi v zgodbo. Ko smo že pri Hollywoodu pa še tole: medtem, ko igralec uživa v filmu in zgodbi, se mu nehote prikrade misel, da je podobne stvari že nekje videl. In še res je! WC3 se namreč zgleduje po mnogih klasičnih ZF filmih in tako lahko v njem najdemo nešteto vzporednice z npr. StarWars: lik Kilrathov, njihovo kraljestvo, prestol in cesar sam pa močno spominjajo na Klingone iz StarTreka.

Igro smo si sposodili v trgovini ITA Plus, Trubarjeva 14, Ljubljana in podjetju Mantas (tel. 061/344-744)



"Kar niste opaškovali operorijo, sem vozila sumotili sami."

no! Pohvaliti moram še Konfederacijsko Akademijo, ki je končno naučila dobro leteti in streljati tudi wing mane. Zdaj so vsaj tako dobri kot si ti (če ne celo boljši). WC3 teče tudi v visoki SVGA 640x480 ločljivosti, a brez Pentiuma na maticni plošči to možnost rajši opustite. Igra je po Originovi stari dobri navadi strašansko zahtevna (8 MB RAMa in 486/50 je uradna minimalna konfiguracija), sicer deluje tudi na 486/33, vendar za prave ljubitelje! Velika sramota je, da WC3 ne izkorišča matematičnega koprocesorja, ki bi zagotovo

Novi konstruktivizem 27. stoletja

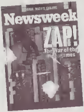


format	PC CD-ROM (486, 8 MB)
zvrst	akcijska simulacija / interaktivni film
založnik	Origin
SKUPAJ	94

93 | 94 | 91

Sreča je na strani pogumnih

Kljub temu, da je svetovna prodaja računalniških in video iger lani presegla petnajst milijard dolarjev, da se hollywoodske zvezde brez zadržkov prodajajo softverskim hišam (glej igro meseca v tej številki), da so že prav vse vplivne svetovne revije posvetile vsaj eno številko računalniškim igram, da bodo v Ameriki letos prodali tri milijone CD-jev z igrami in da trg osebnih računalnikov narašča s šestintridesetimi odstotki, se večina velikih slovenskih računalniških firm še ni odločila za osvojitev tega lačnega trga. Neprilagodljivost, kakršna je pokopala že prav vsako firmo, se torej razrašča tudi pri nas. Leta, ko so podjetja bogatela z opremljanjem vladnih ustanov, ki so računalnike naročala v tromestnih številkah, so za vselej mimo. Krčevito oprijemanje mrežnih serverjev, programskih jezikov, obilnih tiskalnikov, softverskih orodij za nadzor mrež in podobne krame je kratkovidno zatiskanje oči. Podjetja, ki so "že" začela uvažati in prodajati multimedijsko opremo in igre, bodo ali pa so že izničila ves naskok velikih firm. Fleksibilnost, ki je bila včasih prednost (danes velikih) podjetij, je zdaj vrlina malih. Lahko verjetno upamo, da se bodo veliki letos spametovali in začeli upoštevati tudi ogromni trg hišnih uporabnikov? Bomo videli, zaenkrat pa ne kaže nič kaj spodbudno. Bistveno vprašanje pa seveda je, ali je to dobro ali slabo.



B.T.

Seznam oglaševalcev v Magazinu

AC GLOB TRC (Allendejeva 5, Lj., 061 1853 132)	42
Anni (Finžgarjeva 6, Lj., 061 1253 193)	46
Artus (Zaloška 151, Lj., 061 1400 433)	3, 35, 37, 47
Artsonic (Kardeljeva pl. 17, Lj., 061 302 990)	3
[illegible]	[illegible]
Chipy (Podmornika 3, Lj., 061 213 927)	375
[illegible]	[illegible]
C.S.C. (Rimska c. 35, Brezovica, 061 653 184)	17
[illegible]	
Eurocom 2000	pl. 2
Gekko (Stegne 25, Lj., 061 1598 150)	pl. 4
Infobia (Dunajska 170, Lj., 061 342 023)	40
[illegible]	[illegible]
Jae	39
[illegible]	[illegible]
Mantis (061 344 740)	21
[illegible]	
[illegible]	[illegible]
Mrak, Viska 4, Lj., 061 267 740	39
[illegible]	
Pavlin (061 263 297)	41
PBM (Pražakova 6, Lj., 061 313 191)	1
PC Hand	38
Pis Bled (Kumerdejeva 38, Bled, 064 78 170)	55
Professional (Stegne 19, Lj., 061 1592 024)	58

Hardver Softver Oboje

ALEŠ PETRIČ

HERETIC

Izganjalec hudiča

Heretik. Po Verbinčevem slovarju tujk (listi...) odstopa od pravega (verskega) nauka figurativno krivoverec. Za id Software je nekaj povsem nasprotnega: bitje v človeški podobi, mističnega izvora in epske naloge. Z neizprosnim bojem proti iz pekla pobeglim kreaturam na treh planeh obstoja očistiti kar je kužnega in se spopasti s stvori ki se jih bojijo še nočne more. Ter rešiti svet. Seveda.

Po neverjetnem uspehu zdaj že legendarnega Dooma (igra leta 1994) se je na tržišče vsula cela plejada bolj ali manj nespretnih ponaredkov. Zgolj v tej številki Megazina si lahko poleg Heretica ogledate še Virtuoso, Rise of the Triad in CyClones.

Igro poganja Doomu povsem enaka grafika, t.i. "engine", kar pa je glede na isto softversko hišo povsem razumljivo. id bo šele v prihajajočem Doomu III



V eni roki nosim sonce, v drugi pa zamah

uporabil novi "Quake engine", ki bo poleg klasičnih novosti prinesel, upajmo, tudi večjo ločljivost. Toda že v Hereticu so izpeljane skoraj vse novosti, ki jih ponujajo tudi druge istovrstne igre. Z uporabo kril jeze (wings of wrath) lahko poletite in iz zraka opravite s sovragi. Še posebej pa je letenje zabavno v mrežni igri igralca proti igralcu. Tokrat lahko visoko v zraku počakate ubogega "prijatelja" in ga, preden se zave in ozre v nebo, pošljete med pirovske. In ko smo že ravno pri oziranju. Oziranje je za razliko od onega pri Ciklonih (kjer bi bila dodatna tretja roka še kako priročna) izvedeno zelo enostavno. S tipkami *del*, *page down* in *end* premikate svoj vid dol in gor ali pa ga čisto izravnate. Kadar gledate gor, seveda tudi streljate gor. Zadnja ugotovitev bo še kako koristna, ko ugotovite, da je v Hereticu zračni prostor gost, kot je lahko gost le gosti sok z dvojno smetano. Hudiči neumorno letijo naokrog in venomer opresajo, da vam bi skočili za vrat. Popolna novost je tudi poljubna uporaba predmetov, ki jih vedno naprej poberete in stlačite v vaš "bag of holding" ali nahrbtnik. Predmeti so res raznovrstni in njihova uporaba (tipka enter) je večkrat prav priročna. Z njimi lahko spremenite nasprotnike v majhne snežno bele primerke perutnine, ki nato panično begajo sem ter tja. Ko vam jih nato uspe dobiti na muho in pritisniti sprožilec, bo od malih piščk ostalo le še frfotajoče perje. Norol Kadar v mrežni igri v tako spremenite soigralca, bo le-ta kot svoje orožje uporabljal kljunček, s katerim pa res ne more narediti veliko škode. Bolj razvidnega namena so male stekleničke, s katerimi si v kritičnih trenutkih poberete dušo. Podobno velja za kristal, ki vas naredi neranljivega in masko, ta vas vsaj delno skrije pred očmi zla. Črna knjiga ali "black tome" bo vsem vašim orožjem potrojila moč, časovna bomba pa bo potem, ko jo postavite, priredila majhen osebni pekel nesrečni nerodi, ki jo prva pohodi. Navadno bo to izpadlo nekako takole: nič hudega sluteča steklа mumija bo v aktu pobesnelega zasledovanja stopila z levo nogo na napačno mesto ob napačnem času. Bomba jo bo nato ob eksploziji izstrelila 10 metrov dalec ali pa jo vrgla v nasprotno smer. C'est la guerre, mon ami.

Toda kakšne so pravzaprav misije, kakšni stvori so vam nasproti in s katerimi orožji jih lahko predelate v mesni burek? Spet so na voljo različne stopnje težavnosti. Legendarni Ultra Violence pa tokrat nadomešča oznaka "Thou art a smite-meister!" Na tej stopnji sem tudi končal prvi dve epizodi (vsaka po 8 misij). Pokveš je zopet kot plevel, njihova taktika pa ni kaj dosti napredovala. Mumije na začetnih stopnjah le brezglavo jurišajo (kakor stari znanci bikci), kasneje pa celo začno metati goreče glave, ki vas zasledujejo. Ogrstnjaki in čarovniki so že nevarnejše spake, pridružijo pa se jim tudi ogromne kamnite lobanje, nekaj kar naj bi imitiralo aliena ter nekaj kar še avtor ji ne vedo kaj naj bi pravzaprav imitiralo (edino gotovo je, da pravijo "grk grk" in bruhajo ogenj). Najštevilčnejši so tokrat leteči hudički, ki se zaradi majhnosti lahko zavlečejo v vsako špranjo in od tam planejo po vas. Toda gorje, ko se jih lotite s samostrelom. V zabavo igralcem je namreč zmanjšana navidezna teža objektov (grdobcev), kar lahko pomeni, da bo zadetega hudiča odneslo neznano kam ali pa vsaj zelo, zelo daleč.

Orožja so vsa po vrsti magična, razen seveda nič



Pri černi cerkvici vragec (Lubi Bivi?) leži

kaj magičnega lesenega kola, ta nadomešča gole pesti, s katerim nato udrihate po kujonih. Najšibkejša je palčka Elven Wand, katere moč nekako ustreza starodavni pištoli. Samostrel je po učinku podoben odrezani dvocevki. Dragon Claw pa z rafali spominja na mitraljez. Tu so še hellstaff s 400 enotami streliva (lesser runes), phoenix rod z flame orbi, katerih učinek je podoben raketam, orožje fire mace pa je čisto nekaj novega.

Heretic žal ne prinaša prelomnih novosti. Skorajda vse ostaja po starem, dodane spremembe pa so zgolj površinske. Okolju je tokrat izrazito poudarjena tridimenzionalnost, realizem se stopnjujejo jezera vode in lave, mostovi, visoki stražni stolpi in ogromne podzemne votline. K površinskim popravkom spadata tudi že opisani arzenal sovražnikov in seveda orožja, kar pa vseeno ne ostvari nove igre.

Zgolj še eden v vrsti (resda tokrat visoko) nadpovprečnih klonov, ki nam krajšajo čas do prihoda česa res novega. Bo to Doom III?

Format	PC (386, 4 MB)
Zvrst	akcijska igra
Založnik	id Software / Raven Software
SKUPAJ	84
(grafika) 80	(zvok) 82 (igralnost) 85

ALEŠ PETRIČ

RISE OF THE TRIAD

Psiho-vrana in psiho-riba se sprehajata po Peškovškovem nabrežju. Malce debatirata o politiki, nakar vrana ribi: "Ti, a teb kej po čopiču teče?" Riba: (medtem se vsedeta na bližnjo klopco) "Meni okoli." Vrana: "A kej umažeš aidi?" Riba: "Jaz nikoli." Nakar vrana vsa na trnih: "Ti kva pa ti maš zaeno zadevo." Riba se ugodno nasloni, sname klobuk in si prižge cigaro.

"Vse se je začelo v Kalkuti. Takrat sem prvič igrala Rise of the Triad, Apogeejevo nadaljevanje Blake Stonea. Povem ti, norrrol Igra je na zunaj dokaj podobna vsem ostalim Doomijadam, v nekaterih pogledih celo malce peša, marsikej pa je prav kultno narejenga (oprostite, riba je s štajerskega konca). Mrežna podpora na primer, omogoča hkratno igranje do 11 igralcev, ki se lahko preganjajo po mnogoterih različnih stopnjah, ki imajo kaj različne naloge. Na kakšnih moraš le zbirati tiste krogce, triade imenovane, na drugih se boriš v slogu tiste "zavzemi


"Ne se prenašati, če ne bom vse pobil!"

zastavico", spet na tretjih je edini cilj poklati vse kar grede."

"Yep, yep!" je bila neprepričljiva vrana.

"Seveda obstaja čisto navaden način igre na čisto navadnih stopnjah (Two words: Reaper mini). Kjer lepo pohajkuješ z zvesto šnelfajerco in delaš red."

"A dej dej!"

"Ma resno! Najprej seveda začneš z ubogo pištolo, ampak kmalu nato najdeš še eno! Najdeš lahko tudi avtomatsko puško, bazuko, heat seeker, pijandero od rakete (drunken missile), celo fire wall (ta je podoben izstrelku plamena), ampak meni sta še vedno najbolj všeč dve pištoli. Z njima tako hodiš po ulici, nakar ti pristopi kakšen tipček, pa nikoe. "Ti, poho, kje ti je legitimacija?" Nakar jaz: "Evo šefe, évo, blam, blam, blam!" Vsasih kakšen od njih pade na kolena in prosi za milost skozi Sound Blaster: "Please don't shoot!" Vrana: "Ama ne kažu tebi za ništa psiho ribo!" (Oprostite, vrana je iz Bačke Palanke) Točno, prava riba. Metek v čelo, pa po gobe – to je moj moto!



POMENEK NAD LJUBLJANICO

Sicer pa vse stopnje imajo enak cilj: malce se sprehodiš, pobereš predvsem vse ključe, orožja, nekaj hrane in bonus točk, pokneš vse po spisku in se dokoplješ do konca. Zanimivo je, da večina tipk, ki sem privajena od Dooma, dela tudi tukaj. S tipko TAB naprimer privlečeš na plan zemljevid. Zamerim mu le to, da se po njem ne moreš premikati, pa je malo nepregleden je. Tudi funkcijske tipke so enake: F1 za informacije, F2 in F3 za nalaganje in shranjevanje pozicije, in tako naprej vse do F11, ki je tudi tukaj gamma correction mode (za pretemne monitorje). Igralne tipke so kot v Doomu in dušćini nastavljive, le da je Apogee stvar še izboljšal in lahko zdaj tipke "štelaš" direktno iz igre same. (Vrana zeva z odprtim kljunom) Resno! Lahko tudi letaš naokoli kot sneta sekira, gledaš in meriš dol in gor, žal pa ne moreš zbirati kakšnih koristnih predmetov, da bi jih potem lahko, kot v Hereticu, uporabil."

Nato vrana: "Aha, saj res! Kako pa kaj zadeva v primerjavi s Hereticom? Slišim namreč, riba, da si postala prava Heretic Guru level "Black plague on thee" in ostalo. Kaj zdaj, sika al' smrdi?"

"Tja, zvočna plat ROTTa, kup realih fines, različni karakterji vsak s svojo lastnostjo značilnostmi, kriki ranjencev, iskre, ki letijo iz kovine ko mitraljiraš: vse to Triadi šteje v prid. Tronazsežnost je poudarjena celo z nekakšnimi trampolini, ki te vržejo visoko v zrak, kar grafika odlično prenese. Kader grdobce nastreliš z bazuko, bo kot v dobrem Dilan Dogu čez zaslon zvečno pokalo oko ali roka. Hvale vredni so tudi nasprotniki sami, katerih obrazi so bojda skenirane slike samih avtorjev."

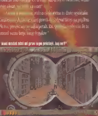
Vrana: "A bejž no, vsa!"

"Pa to še ni vse! Najbolj mi je všeč, da je igra tako prilagodljiva. V morju menijev si lahko nastaviš skoraj čisto vse: od barve majice, do hitrosti vrtenja menujev. Vsak save-game spremlja celo njegova slika. Joj, človek, pardon riba, lažje znajde. Ima pa zadevščina tudi nekaj hecev v temo. Stopnje so namreč popolnoma kvadratne in sestavljene iz samih geometrično pravilnih stolpov, vrat in spet prevelike trume skritih prehodov. Razna dvigala in gomoji, ki hitijo stopnice, tudi nekako ne padajo v sliko. Resnici na ljubo pa me najbolj moti neka malenkost pri razporedu tipk. Že od Dooma naprej sem bila vajena dveh samostojnih strafing (levo-desno) tipk, kakršne se je dalo v gibanju odlično kombinirati tako z zavijanjem kot s hojo naprej ali nazaj. ROTT vse skupaj odelje malce invalidno, saj moraš za strafing najprej držati samo tipko, šele kasneje levo-desno pa dejansko premikati in dvebiti smrtno. Zadevščina biti hoče naprava gibanje v prostoru. Toda res je tudi, da zato obstaja posebna tipka za trenuten obrat za 180 stopinj. Če ti tako kdo diha za ovratnik, samo en obrat, pa ga zavrati"

Konec je pravzaprav vizino sodobnejša in čisto spektakularno. A kako se kaj pravljiš dobro? Sicer pa pojdiva že na pivo, pa se še zabavajmo. Da, prva nedelja preteče še in morda vetrc boje sivega..."


"Oprosti, nisem te hotel zgrešiti namerno!"

"Naš model zdaj mi prav čeprav pristoji, kaj ne?"



Format	PC (386, 8 MB)
Zvrst	akcijska igra
Založnik	Apogee
SKUPAJ	79

Grafika	Zvok	Igralnost
78	84	80

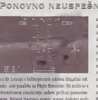
DALIBOR M. JOVANOVIĆ

KA-50 HOKUM

Ponovno neuspešni mlatilci zraka

KA 50 se je dolgo pekel na malem ognju. Ker verjamem da ste tudi vi že bili lačni helikopterjev, si poglejmo kako za vraga tale reč izgleda na ekranu. Prvi vtis je kar pustil kar nekam suha usta. Modro nebo, modro morje, zeleni otoki, zeleni helikopterji in vijoličasti horizont. V redu, cela zgodba se očitno dogaja nekje v tihomorskem otočju, celi nasadi palminih dreves in azurno modre peščine so najbrž zato, da igralcu zbudijo skomine po eksotičnih počitnicah, saj veste, zagorele domačinke in poležavanje na belem pesku. Na koncu koncev to sploh ni slaba ideja, cele dneve s svojim helikopterjem (Cobra, Lynx, Mi-8 ali Ka 50) skačete z otoka na otok in uživate v prekrasnem razgledu. Tudi za tiste, ki bi se radi pretepali, je poskrbljeno. Udeležite se lahko prave male umazane vojne. Kontrolni pult, od koder ukazujete svojim helikopterjem, jim načrtujete poti in cilje, je čisto enak tistemu iz AV-8B. Domarkovi programerji so iz iz tega simulatorja vzeli še kokpit, ga predelali za helikopterske potrebe in voila, nastal je





Ka 50. Letenje s helikopterjem zahteva drugačno tehniko, zato pozabite na Flight Simulator. Na srečo so v recenziranem simulatorju zadeve precej poenostavljene. Najprej štartamo motor, potem dodamo malo gasa in vklopimo prenos moči motorja na rotor. Slednjega nikar ne pozabite, saj se v nasprotnem primeru rotor, ki je hkrati propeler in krilo, ne bo vrtel, kar bo imelo za posledico, da bo vaš helikopter trmoglavil na zemlji. Z dotičnim letalnim strojem lahko seveda tudi lebdite in pristajate na teniška igrišča. To dosežete s spreminjanjem konika rotorjev, trenutno nastavitev pa lahko občudujete na HUD-u. Ker se vsak polet začne in konča na zemlji, vam preostane le še piljenje umetniškega vtisa prihoda na tla. Kot sem že na začetku omenil, je vizuelni izgled bolj reven, čeprav so vsi helikopterji pohmani s teksturami, gibanje je dokaj gladko, vaša uničevalna dejanja imajo posledice na otočju, požari se širijo po z objekta na objekt, ognjeni zublji ves čas sakajo pod nebo (najbrž nimajo gasilcev), slab vtis pa pusti zunanji pogled, saj ima velikega hrošča: na določenih mestih je videti skozi lupino helikopterjev tisto, kar po logiki perspektive sploh ni vidno. Tudi zvoka je bolj malo, razen detonacij in opozorilnih piskov vas celo pot mori digitalizirano ropotanje pravega helikopterja. V letalnem delu je še ena smrtna napaka: če odpove motor, v resničnem svetu pilot uporabi t.i. autorotacijo in čisto normalno pristane, vaš simuliran helikopter pa pade z neba kot prezrela hruška.

Format	PC (386, 2 MB)
Zvrst	simulacija helikopterja
Založnik	Domark
SKUPAJ	72
73	68	74

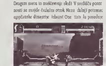
ANDREJ BOHINC



Joj, kako se te bojim

Okej, čigava ideja je bila to? Če najamete ta hip največjo košarkarsko zvezdo NBA lige za nastop v računalniški igri, je logično pričakovati, da bo to košarkarska simulacija, ne pa igra, v kateri igrajo glavno vlogo pesti in udarci? Ocean je res imel že boljše prebliske, tole ta je pa od sile. Le(po) poslušajte.

Po neki legendi je nekoč, nekje daleč nazaj v Drugem svetu vladal zlobni čarovnik Sett Ra. S svojo zlobo je hitro prodrl tudi v Prvi svet. Zemljo in tam ubil faraona Egipta, ne pa tudi njegovega sina Ahmeta, ki ga je s pomočjo dedka Leotsua pognal nazaj. Nekaj tisočletij je minilo, da je Sett Rajev sluga Beast spet našel svojega gospodarja v Drugem svetu in maščevanje sledi. V središču pozornosti se znajde čudežni otrok Nazu, daljni potomec egipčanske dinastije Izbrani One, tisti, ki poseduje



moč, zmagovalni duh, pogum, agilnost, INTELigenco in vsa potrebna znanja borilnih veščin, pa ga bo rešil. To je ... STOP! (Vsega pa vam res ne smem izdati!)

Torej, nasproti vam stoji 12 borcev vseh dolžin in veličin, ras in oblik, lepo počesanih in umitih, da jih potolčete. Ali porazite, bi bil boljši izraz, kajti pretepanje v Shaq Fu-ju je bolj plastično mehko kot surovo trdo. Prvobitnih znakov brutalnosti v stilu potokov krvi in telesnih otrgnin, nad katerimi smo se lahko naslanjali predvsem v Mortal Kobatu I in II, tu ni na spregled niti po 12 rundah. Druga kardinalna napaka Shaq Fu-ja je, da so liki borcev v njem odločno premajhni za tako zvrst igre. Čeprav je njihova animacija tekoča in vseskozi v gibanju, to ne odtehta dejstva, da je zvok porazen, ozadje statično ter sistem udarcov silno boren in okoren. Hja, če nimate joypada, boste z navadnim joyem izvajali vse udarce bolj na bo ruk. Specialke (vsak lik ima eno) so se kar iz virne, a nič posebnega. Kje so zaključni udarci?! Pravila igre so taka, da lahko igrate samo na dve zmagi: dvoboj, turnir ali celo zgodbo, ki pa ni nič drugega kot čista nalaganacija. Niti ene izboljšave torej, prej obratno.

Kot višek nesramnosti Oceanovci prodajajo igro na 6 disketah, ki ne grejo na HD, poleg tega pa je organizacija podatkov na njih tako porazna, da se v eni noči igranja namenjavate diskete več kot povprečni DJ plošč v celem delovnem mesecu. Ocean, naredi nam vsem uslugo in ne delaj več takih bedarij!

Format	Amiga, kmalu
Zvrst	pretepaška igra
Založnik	Ocean
SKUPAJ	52
72	56	31

PRIMOŽ SKERL

BLACK THORNE
STRAHOTNI ČRNI TRN

Zastran vojn in vejtic na zemeljski obli in zaradi dejstva da je pred približno mesecem dni svej obetoj razglasilo marsovo leto 1995 (Mars je rimski bog vojne) se želje po krvavih igrah ne umirjajo. Svojega olja na tak plamenček prilijejo sevedar vsemogočne softverske firme in učinek je na dlani: ves vesoljni svet igra Doom in podobne krvoločnosti. Olja je z BlackThornom prilil tudi Interplay. Pravilno rečeno: tisto, kar je Interplay prilil ni olje, ampak mešanica. BlackThorne je namreč bela ... ptic na softverskem nebu. Vendar vse ob svojem času.



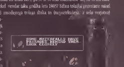
HOVER BOMB

[illegible] 3, 2, 1, ... BUM!

Najprej temelj vsake igre: vsebina. Le-ta je iz najbolj klasičnega scenarija klasicističnih klasikov klasične klasike: kot sin Kyle očeta Vlarosa, ki je by-the-way še kralj ene pravljične dežele, se podaš na pot iskanja. Cilj: svetleči kamen Lightstone, ki ga je zmagovalec vojne za oblast Sarlac (spet plonkajo iz filmov: ime pošasti, ki je živela v peščeni votlini na Tatooinu v tretjem delu Vojne Zvezd) odnesel s seboj v Tunil. Naloga: najdi tisto skalo ali karkoli že.

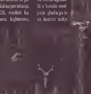
Do sem je zadeva še klasična (a ste se že preobjedli te besede, ha?), podobno je tudi z realizacijo. Na 2D zaslonu se premikate levo-desno. Ko pridete do konca zaslona, se okolica zamenja z novo. Hodite po rudnikih, na poznejših stopnjah tudi po gozdovih, delate vse, da bi prišli na naslednjo stopnjo. Nivoji med seboj niso ločeni z dvigali, ogabnimi velepošastmi ali matematičnimi kontrolkami, levo in desno, temveč morate za zdravju neškodljivo premikanje marsikaj postoriti. Ta "marsikaj" vključuje streljanje na sovrage, kotaljenje po tleh, skrivanje v temi, plezanje na previse in reševanje zaprtih soljudi. Zadeva je torej povsem igrabilna, če ...

Če ne bi bilo nekaterih slabših lastnosti, ki pustijo grenak priokus. Prva je bila nostalgičen spomin na Spectruma, saj je grafika nekje na nivoju sredine osemdesetih let: veliki piksli ter malo barv, pa še te so zelo kontrastne. Saj ne bi čez babico Mavrico nič rekel, vendar taka grafika leta 1995? Edina tolažba preostane misel na samo 1.8 MB zasedenega trdega diska in (nepreizkušena, a zelo verjetna) združljivost s starejšimi procesorji x86. Igra kljub vsemu zahteva 2 MB RAM. Nekje na klasični ravni sta tudi zvok in glasba. Zvok bi lahko na kratko opredelil z besedo streljanje, glasba pa je na lestvici nekje

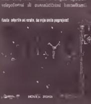


Kdo si ti, da mi kvariš takšne momente?

med "ti dum di dum ti dum" in "bah-wah bah wah". Hvala Bogu, ta to ni vse, kar lahko igra ponudi. Konec koncev je za nekaj časa kar prijetna zabava, še posebej navdušujoča je raznolikost ukazov za krmiljenje osebka. Malo manj pa je navdušujoča razporeditev gumbov za dosego tega cilja. Le kdo bi se lahko spomnil, da s pritiskom na D moškček teče, s pritiskom na Ä pa meče bombe? Pa to niso edini visoko inteligentni kombinacij... Aja, skoraj bi pozabil: krmiljenje je možno



Fanta, odpri mi vrata, da vojo malo pogrejem!



Kaj jonrak?! Če je dvema za uspelo, zakaj ne bi še tebi?

tem tudi s kodami. Ko dobite naslednjo jo ob začetku pohodnje igre vpišete in ni vam treba delati vsega še enkrat. To je tudi ideal na rešitev za odpravo posnetih položajev. Seveda se ne morete kar teko sprehajati le preko tipkovnice.

Odvečnih besed za konec ne bi izgubljal; rekel bi le, da je igra kar ugodna za premor med Doomom in System Shockom, pa še to le zato, da ne bi padli iz forme. Vsaka ura vaje se namreč pozna.



HOVER BOMB

format	PC (386, 2 MB)
zvrst	arkadna pustolovščina
založnik	Interplay
SKUPAJ	71

grafika	glasba	igralnost
65	60	73

DALIBOR M.

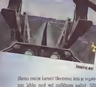
VANOVIĆ

US NAVY FIGHTERS

NAJBOLJ VROČE LETENJE NA SVETU!

Kriza v Rusiji je na vrhuncu Borisa Jelcina vržejo z oblasti in ker mu grozi da ga lansirajo tudi s kakega nebotičnika nekoč mogočnemu medvedu ne preostane nič drugega kot da se vsede na posebno Aeroflotovo letalo in pobegne v Ukrajino Vas pilota Mornarice Združenih držav Amerike pograbijo sredi neokusnega kosila in vas stlačijo v palubnega lovca F-14 Še preden se dobro zaveste kje se nahajate vas oficir na katapultu lansira nad razpenjeno morje reševat možakarja z začetka teksta Za Jelcinom se podi cela eskadrilja MIG-ov 31 z enim samim ciljem spremeniti njegovo letalo v goreč aluminijasti dež

To seveda (še) niso udarne novice TV dnevnikov Živahno dogajanje je prva misija v US Navy Fighers Kot v vsaki pošteni simulaciji lahko najprej izberete postopno šolanje od vzletov in pristankov do natančnega bombardiranja in ostrih dvobojev s takšnimi stroji kot so F18 A7 F22 SU33 F-14 pod modro nebo pa se lahko lansirate tudi s pravo staro no letalom raketo F104 Sladokusci pa se lahko poigrajo se z generatorjem misij ki po svoji kompleksnosti spominja na tistega v Falconu 3.0 In kako celotna zadeva izgleda na PC 486/66 16Mb RAM a in Sound Blaster zvočni kartici? Electronic Arts je zagato rešil takole Izbirate lahko med več grafičnimi načini 320x200 320x400 640x480 800x600 in 1024x768 Da da dobro ste prebrali US Navy Fighters teče tudi v visoki resoluciji pa ne na vašem 486 in VGA kartici za takšen luksus potrebujete najmanj Pentium in izredno hitro in drago grafično kartico Na srečo lahko tudi na manjši ločljivosti uživate v krasnih bojih Za popolni užitek morate posedovati še dobro igralno palico in veliko potrpežljivosti saj je to ena zahtevnejših simulacij Poleg letenja se morate mučiti še buljenjem na vse strani s škiljenjem na radar in vodenjem wingmana Večina postopkov je izredno realistična pri katapultiranju vas vodi oficir za določno dejavnost (vidite ga le če imate dovolj RAM-a) letala se obnašajo skoraj kot tista prava razen F22 lahko celo padejo v vrij vsa govorancija in kriki ki prihajajo iz vaših zvočnikov sploh ni lažna posneli so prave pogovore med mornariškimi piloti Zvok motorjev je kar posrečen poplesavanje med oblaki spremlja nežna glasba v nevarnosti pa tulijo sirene Z nastavljanjem zvoka se lahko igrate do nezavesti saj so programerji Electronic Artsa ustvarili cel glasbeni studio.



Lansiraj me!

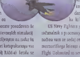


Vzoru dobijo

US Navy Fighters pa seveda ni brez napak ki lahko ortodoksne ljubitelje simulacij odvrnejo od nakupa Na prvem mestu je seveda pomanjkanje instrumentov namesto pogleda na tablo z instrumenti so si izmislili nekakšna okna ki se pojavijo v vogalih ekrana Njihova velikost je odvisna od ločljivosti ki ste si jo izbrali pri veliki je njihova majhnost prav neznosna na primer da bi cilj zajeli na radar morate kliknti na njegov odsev na radarskem ekranu ki pa je pri veliki ločljivosti tako majhen da ne morete razbrati ničesar Drugi minus so si zaslužili s pokrajino ki je skorajda ni tistih par objektov (ki so sicer na pogled krasni) sameva sredi puščobe kot zapuščen kaktus Poleg tega so ponovili tisto grozoto ki smo jo občudovali že pri Strike Commanderju – na tla so zalepili nekaj tekstur ki naj bi predstavljale reke in mesta Le te od blizu spominjajo na kako Mondrianovo sliko saj veste kvadrati in pravokotniki. Poleg vsega pa vsa orožja ki jih obesite pod krila postanejo nevidna. Softverski stroj ki poganja letala je dobro narejen, čemur se ni čuditi saj je za izdelavo US Navy Fighters odgovorna ista ekipa ki nas je pred davnimi časi (ko so še kraljevale 386-tke) razveselila s Chuck Yeager s Air Combat Nasprotniki se obnašajo zelo pametno nikar ne pričakujte da se bodo dali zlahka sestreliti Na srečo je wingman zaljubljen v vas in bo naredil vse da vas obvaruje hudega Ponavadi pa vam to čisto nič ne koristi saj je že letenje samo dovolj komplicirano v zračnih bitkah pa je treba še gledati naokrog označevati cilje (RIO samo sedi zadaj in sloka ko preobremenjujete letalo) bežati pred raketami in nadvse spretni mi sovragi odmetavati vabe in jasno na koncu krvave bitke najti letalonosilko in pristati na njej To je seveda zgodba zase Najprej sem mislil, da jo bom odnesel s prihodom na palubo pa sem se zmotil Pristati na krov je točno tak kot v resnici V finalni fazi pristajanja morate imeti visok vpadni kot (nos avjona visoko dvignjen) kar seveda zmanjša pogled naprej letalo držati v zraku samo z močjo motorjev in blago ponirati proti štirim jeklenicam razpetim na tistem koščku sieze kamor morate butnati svojo mastno Oficir na krovu zadolžen za pristajanje vas ves čas vodi in pomaga ko pa zakliče "call the ball" je treba pristati ali pa pognati motorje s polno močjo in odleteti na še en krog



Malo zmanjšaj plin, različni se bodo zažgali!



Začetniki bodo imeli veliko težav a z vajo se lahko doseže vse kar si človek poželi Življenje mornariškega pilota je že pregovorno težko cele mesece preživi na gugajoči se ploščadi spi v kabini ki ni večja od stranišča, hrana je izvrstna in raznolika (ribe če imate srečo dobite celo ribe tisti ki na krovu praznuje rojstni dan pa ga glavni kuhar razveseli z ribami) vendar ga ni junaka ki bi zapustil tako letenje, kot je na voljo v Mornarici.

US Navy Fighters je dober simulator ki pa cilja na bližnjo prihodnost ko bo računalnik s procesorjem 486 že kar zastarel. Možnost nastavitve grafičnega načina vam že sedaj omogoča udobno in nadvse zanimivo igranje Za vse ljubitelje mornariškega letenja obvezna stvar ostali manijaki pa nestrpno pričakujemo še Flight Unlimited in seveda Falcona 4.0 ki izide koncem leta

Igro smo si izposodili v trgovini Mr. CD-ROM, Vodnikova 187 v Ljubljani tel 061 159-75-11 in pri podjetju MANTIS 061-444-744

Format	PC CD-ROM (486, 4 Mb)
Zvrst	letalske simulacija
Založnik	Electronic Arts
SKUPAJ	86

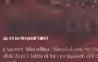
81 | 89 | 83

CREATURE SHOCK

Poj de [illegible] as bom živ

Groza! Leta 2123 masivna prenaseljenost Zemlje, neuslišanih apostolov kondomov in anti baby tablet, [illegible] prisili v iskanje nove kolonizacije na drugih planetih. V vesolje poletijo tri raziskovalne ladje, vsaka z misijo, da najde človeštvu novi dom: [illegible] na Mars, Artec na Venero in Amazon na lune Jupitra in Saturna.

Štiri leta kasneje, [illegible] konec njihovega popotovanja, Zemljani izgubijo vse kontakte z ladjo UNS Amazon, vse razen slabotnega signala, klica v sili. [illegible] z eno najmodernejših Lynx FTL (faster than light) ladij pošljejo Zemljani specialnega agenta Jasona Barra odkriti, kakšna usoda je doletela najmogočnejšo ladjo v raziskovalni floti in njeno posadko s kapetanko Nastasio Samoki na čelu. Klasična misija "Adam gre po Evo v [illegible]", torej! In ko si že tam, prinesi nam še vzorec kakega al. iena, najdi ladjo in ga po možnosti uniči.



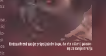
Juj, a si na ritko pazni? A ni?

Ne dihaj preglo-boko – mogoče ti prisluškujejo. Nekaj je tam zunaj. Nekaj velikega. [illegible] pajka z laserji na tipalkah? Ali pa le kakšna od tistih [illegible] stvarjenja, ki jih raje ne bi omenil?

Nimaš pojma, kaj te čaka za naslednjim vogalom. Toda karkoli že je, si lahko prepričan, da ni prijateljsko razpoložen. Pravila so preprosta. Vse je zunaj, da te ujame. Torej ne tvegaj in ustreli vse, kar se premika.

To je bil kratek tečaj iz samo-obrambe za vse tiste, ki ste mislili, da bo vaša naloga v Creature Shocku kuhanje marmelade in vlaganje češnjevega kompota. Kje pa! [illegible] boste po temačnih rovih neznanega asteroida, ki je po mnenju ladijskega računalnika "bogat z aminokislinami in proteini" (upete lahko le, da ne z vašimi!) in naleteli [illegible] neprijetnih presenečenj. Doživeli boste bližnje srečanje z [illegible] [illegible] legijo zobrastih [illegible] (Oh, [illegible] [illegible] [illegible] nadležnih [illegible] [illegible]. In bil [illegible] [illegible] Samoki v [illegible] [illegible]!)

Pa vse le ni tako hudo. Vaš zaščitni skafander je veliko odpornejši in dražji od ustega, s katerim je po Luni pohajkoval Armstrong (nekateri zlobneži sicer trdijo, da ni bil nikoli tam in da so celo stvar posneli v filmskem studiu). Opremljen je s kompasom, multi-funkcionalnim prikazovalnikom (kako strokovno se to sliši!) in "on screen" trotom (kako kmečko se to bere!), s katerim se premikate po zaslonu. Kompas vedno kaže smer sever in prav tako kot "creature energy meter" označuje bližino prisotnosti sovražnih stvorov. Če ste z orientacijo v dvomih, raje rišite karto. Ko pridete iz oči v oči z neljubo pošastjo, se morete spremeniti: če ciljate direktno v sovražnikovo šibko točko (ponavadi oči, glavo ali lovke). Tako včasih zaleže en sam dobro merjen strel več kot pa neracionalno rešetanje, da sovrag stegne svoje papke. Na srce vam polagam tudi, da nujno uporabljajte shield mode (desni gumb miške), sicer boste hitro pečeni. Bombe, ki jih sprožate s preslednico, sicer naredijo veliko škode nasprotnikom, a le če so vidna njihova šibka mesta. Na splošno so loterija tudi shrambeni pokrovi v stenah nekaterih rovov. V nekaterih se skrivajo koristni predmeti, v drugih pa neprijetna presenečenja.



Radovednost vas je pripeljala do tega, da ste odkrili power-up za svoja orožja

Creature Shock je ena žalost igre, ki vas resnično [illegible] le enkrat. Prvič in nikoli več. Ko namreč enkrat ugrete in ponovno začnete od stopnje, ki ste jo nazadnje končali, lahko na besedo presenečenje kar pozabite. Akcija je strogo linearno začrtana in trdno drži ključne akterje igre na mestih, kjer so se jih zamislili avtorji sami. Potem pa je tu še ena stvar, ki sem jo do sedaj uspešno odlagal, ker mi neka ko ni šla od prsta. Creature Shock se namreč odvija v dveh, po igralnih platah popolnoma različnih delih: v akcijskih sekcijah, ki so mimogrede le bleda kopija nekaterih nivojev Novastorma, se z vesoljsko ladjico s pogledom "od zadaj" prebijate skozi širna vesoljska prostranstva, v tridimenzionalni prvoosebni [illegible] pa se v množici fantastnih visoskih animacij, ki tečejo v 15 sličicah na sekundo, pobijate z vsemi vrstami nagravžnih alienov.

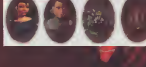
Skorajda ne verjamem, da bo kdo užival v taki toplo-hladni kombinaciji. Pravzaprav mi sploh ni jasno, kaj so hoteli fantje iz Argonaut Softwarea [illegible] tudi po čipu Special FX, ki so ga vgradili v Nintendovo igro Starwing [illegible] [illegible], [illegible] v igro vgradili popolnoma odvečni arkadni del, ki [illegible] [illegible] konstrukcije igre same. Da je PC konzola? Da je težki kramper [illegible]? Ali pa še nekaj tretjega, kar mi ta trenutek ne pride na misel? Avtorje bi veliko bolj pohvalili, če bi igro namesto tega obogatili s kakšno srhljivo glasbeno podlago, to bi igralca res dotolklo. Tako pa morate en gigabajt (2 CDja) raziskovanja in eksterminacije pošastnih stvorov po temačnih tunelih neznanega asteroida res tolkisti, da bi mu verjeli.

In ali je to res vse? Kakor se vzame. Za popolno doživetje morate izklopiti vse luči, zagrniti vse zavese in si nadeti slušalke. Če se prepustite atmosferi, boste čez dan ali dva po stanovanju hodili z jekleno cevjo sesalca, jo repetirali na vsakogar in si v glavi vcepili fiksno idejo, da se v kopalnici skriva ogabaj hudo bolnega.

P.S.: Poigrate se malo z datoteko CREATURE SET. Tako utegnete ugledati konec igre še prej kot Srečni Luka, najhitrejši revolveraš na Divjem Zahodu!

Igro sma si sposodili v trgovini Mr. CD-ROM na Vodnikovi 187 v Ljubljani.

Družinski album Razjarnikovih



Format	PC CD-ROM (386, 4 MB)
Zvrst	akcijska igra
Založnik	Virgin
SKUPAJ	80
87	79	75

Innocent Until Caught II: Presumed GUILTY

Tradicija totalitarističnih naslovov

Yep točno Psygnosisovci so tisti čudaki ki so sprogramirali nenstavljive nizko leteče smešno hodeče in prav zares zelo in čisto res Leminge. Pa 47 nadaljevanj lemingov sploh ni vse niti še zdaleč ni najboljše kar je iz njihove programerske hiše



Vorzo Kakšna velik krit

prišlo. Ustvarili so še mnoge druge dobre igre (Ecstatica) med njimi pa tudi prvi del pustolovščine IUC (Innocent Until Caught). Ker pa bi bilo po igri z naslovom IUC nesmiselno narediti še eno s popolnoma istim imenom so njen naslov po ustaljeni navadi spremenili s preprostim dodatkom številko na konec imena.

Innocent Until Caught II se začne nekje v vesolju. Vesolje pa je kot vemo kar precej velika zadeva. Nekateri trdijo da je celo neskončno česar pa še niso dokazali. Kako tudi bi če do neskončnosti ne moreš priti?! In na nekem skromnem skoraj da bednem ne



Bi se vi ustavili, da bi vas nekdo izsiljeval z ustrahovanja kravo?

boste verjeli s travo poraščenim planetom se kriminalec Jack (ja to je točno tisti Jack iz prvega dela) na lepem pojavi sredi ceste in prosi prijateljico kravo (???) za sodelovanje pri zločinu. Nadaljevanje sledi.

Nadaljevanje. Krava se postavi na sredo ceste in s tem zapre pot tovornjaku polnemu dragocenega blaga. Jack ji hladnokrvno nameri pištolo v glavo in šoferju kamiona zagrozi da jo bo ubil če mu ne preda vseh dragocenosti. V istem trenutku se na nebu pojavi policijska vesoljska ladja in Jacka odpelje proti zaporu. Igre pravzaprav sploh ne bi bilo treba ustvarjati če bi policistka Ysanne mislila razen na ulov zločinca tudi na gorivo za njeno vozilo. Pa k sreči na gorivo ni mislila in tako bodo lahko kaj zaslužili tudi Psygnosisovi programerji. Pa naj še kdo reče da življenje ni sestavljeno iz neštetega števila naključij.

V popolnoma ocenski avanturi, boste obiskali vsaj štiri planete in en casino dodobra spoznali kaj je to bitka med spoloma in v vlogi kriminalca Jacka poskušali pobegniti policistki. Ali pa tudi ne. Morda se boste raje vživeli v vlogo Ysanne in njene nežne ročice pravice ter lastnoročno preprečili invazijo vesoljskih spačkov preden vas spremenijo v zobotrebce. Ja igrali boste lahko v moški ali ženski vlogi.

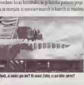
Za razliko od ostalih iger se vezi med obema kara



"No pa kraj pred moja hiša! Kdo je tukaj del ostarski igri?! Moli Jeremija?"

kterjema med igro krepijo. Nikoli ne veste kaj se bo z njima zgodilo do konca igre. Predvsem pa je najbolj zanimivo in privlačno dejstvo da Jack in Ysanne obvladata različne spretnosti, se zato lahko sprehajata po različnih prostorih kar v praksi pomeni, da IUC v eni igro ponuja dve igri. Seveda nekatere situacije lahko izpadejo smešne. Primer: Začnite igro z Jackom in se sprehodite po prvih petih prostorih. Našli boste npr. ključ, pa kantico za gorivo cev. Ysanne bo na praktično istih mestih našla kramp in pokvarjen računalnik medtem ko o prejšnjih predmetih ne bo ne duha ne sluha. Ampak če kavke za bencin ni več (ja igrate v njeni vlogi) Jacka pa vprašate ali je gorivo že našel bo odgovoril da se mu ne sanja kje je, čeprav ga je več očitno moral že davno pobrati razen če je 10 kil ogramski predmet odnesel veter. Ko svoje naloge izpolnete bo bencin meni nič tebi nič privlekel na dan Han...

Igranje je prav neverjetno zanimivo saj morate z vsakim karakterjem reševati popolnoma drugačne uganke in medtem ko se kriminalec in policistka pošteno prepirata in zmerjata si morata v težavah (v katerih se znajdeta



O, Jack, al nosiš gor ten? Ki noseš žakej si pa tako zelen?

pa to celo večkrat) medsebojno pomagati. Celo osebe ki jih srečujeta ponujajo vsakemu različne odgovore.

Lično zrisana peščica ikon pripomore k lažjemu igranju. Lahko si pomagate tudi s tipkami npr. U use) sčasoma pa se odpirajo nove ikone. Npr. v menuju ko dobite ... je se odpre ikona popravi (fix). Cooooooooool! Prav zares odlično izdelan način vodenja karakterjev čeprav smo podobnega videli npr. v Day of the Tentacle. Ampak ta je definitivno boljši.

Pa še slabe plati: grafika je sicer solidna a vendarle ne dobra, zvok boste na disketni ... iskali z lučjo. In še enkrat dobre plati: igra je ... tako da se ne morete ... ubiti. Dokler ne boste rešili vseh ugank igre niste rešili. Pogosto pa bo treba prehoditi mnogo lokacij in v zapeljivi igri kot IUC gotovo je boste šolo ali službo pač prisiljeni pustiti za nekaj tednov.

Format	PC, PC CD-ROM (386, 4 MB)
Zvrst	pustolovščina
Založnik	Psygnosis
SKUPAJ	77
72	72	85

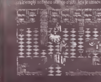


Bog se te usmili!

Pozor! V svetu obstaja nekakšna zarota, ki hoče ubogo Amigo spremeniti v računalnik za popolnoma infantilno debilne igre. Ne more biti namreč več naključje, da Amigaše v tako kratkem času zasuje toliko softverskega govna. Programerjem se je milo rečeno specialno sesralo pa so vsaj v primeru Dragon Stonea dobro vidni.

Kje torej začeti esej o tem biseru amiginega programiranja? Pri beden grafiki? Kot klobčič zapletenem zapletu? Bedi igralnosti?

Za začetek pri Homeri. V Dragon Stoneu si lahko izberete enega dveh postarnih korenjakov (prsa junaka, glava bedaka), med katerimi ne morete najti razlik in vam zato res ne morem predlagati svojega ljubljenca s katerim boste nato sprali spake. V animaciji se gibljejo sredinsko kopasti risanke se vonte v latinskem snopu ter oblili z lučjo (grawl) spustili na kraj dogajanja. Vse še malce grafike in obvezni zvočnih efektov – tanki, tisti tudi so je dolina. Situacija spominja kar ... v grafiki ... Nad vas sprite ... znotraj ... kreatur ki vas z 10 cm dolgo (energijo) nemahoo ... objeti. Igra je zasnovana



v klasično bedastem stilu z glavnim junakom morate kar se da hitro bežati naokoli in vsake kvatre najti kak koristen predmet. Ko vam kaj takega celo uspe, morate poiskati še mesto kjer bi ga uporabili in v najslabšem primeru vam bo odprta pot naprej. Redko ... redko ... imel celo sreče z legendarnim "Guru meditation Software failure". Predmeti večinoma ležijo po skritih kotičkih labirinta ali pa jih skrivajo pokveke, ki jih morate zato mimogrede zaklati. Nekaj redkih oseb, ki se začuda celo pogovarjajo (v grdi grafiki in še grših črkah), vam tu in tam pove kaj svitega ali vam izroči kak koristen predmet. Uporaba predmetov je strašno preprosta ... s posebnim pomenom očitna ... ji hove povezava predmet. Na primer: starka jama o ... s problemom. Zavijete iz hiše, dol, levo dol ... minometna ... in povezete kar ostane. Dobite juho s katero na naslednji stopnji napitate bolnega kolega, najdete odbit kamen in ga postavite na najlepši steber v teleportnem polju. Kapiš

V zgoraj opisanih ogromnih intelektualnih naporih vam je v pomoč le vaša zvesta igralna palica ter najdaljša tipka vseh tipk, presledniса. Preslednica vam pričara ... inventar, s katerim predmete pregledate ali uporabite z osebami pa se lahko tudi pogovarjate. Sledeč preroškim besedam se nič hudega sluteč odpravimo nadaljevat igro. Kakšna napaka! Tukajšnji način nadaljevanja igre je namreč nekaj najbolj ... na svetu. Gre za vpis kode, ki jo dobite po končani stopnji. Dotična koda obsega 20 (beri: dvajset) znakov, ki jih morate vsakega posebej vnesti z igralno palico, obstajajo pa velike (!) in male (!!) črke abecede, številke, zraven pa še plus in minus. Vnašanje kode je pravi pet minutni podvig, ki kaže, da avtorji res ne želijo, da bi njihovo igro kdo celo igral!

Svet se je že davno tega naveličal letati z joyem v neskončnem paničnem begu pred hoečimi kreaturami, ki jih lahko pobijate le z mečem, fireball pa lahko uporabite le, če kakih 8 sekund stojite na mestu (kot pribit (kar je seveda praktično neizvedljivo). Gonjenje ... pokrajini ... skriti predvsem igralca in ob spremljave drsenja zaslona, ki vas protestno ne spremlja, kaj kmalu postane kakor sedenje na bodikah brez sedala. Zanimivo, a mukotrpno. Ako imate torej srečo in igre še niste kupili, se pazite le zlobnih prijateljev, ki vam bi slučajno ob ... rojstnem dnevu ... darilo ... v nepozorni ... Če pa ste eden tistih ubožcev, ki so Dragon Stone že kupili, se ga še vedno lahko znebite na tisoč in en način

format	Amiga
zvrst	arkadna pustolovščina
založnik	Core Design
SKUPAJ	41

55 | 52 | 24

ALEŠ PETRIČ

CyClones

Drži gobec, teslo Ciklonsko!

Bes me Jopil! Tile kloni Dooma pa rastejo kakor gobe po kislem dežju. Tokrat se je na področje igeı tipa 3D pobij jih-vse podal celo legendarni SSI. Tasti SSI, ki si ga brez meča, ščita in kanca magije sploh ne moremo zamisliti. Skupaj s hišo Raven Software so naredili klasično pobijanje po n-stopnjah, s kupom orožij, sovragov in nekaj nepogrešljivimi predmetki, ki jih vtikate v te ali one špranje. Še eden v množici izdelkov, ki se naslanjajo na slavo Dooma, z nekaj novimi triki, ki naj bi kupce prepričali, da gre za nekaj galaktičnega.



Preniın vas, gospod Cikino, ne izgubljajte se glavo! Položaj je rando kritičen, tudi ne ranci!

Iz same zlobe sem si potrpežljivo ogledal uvodni intro, ki takole razpleta streno zgodbice. Nekoč, ni dav no še tega, je Zemlja živela v miru. Nato pa so prišli hudobci in pobili na stotisoče Zemljanov. Končno so obupani levaki v najskrivnejšem vseh skrivnih laboratorijev razvili skrivnostno orožje. To bil je Havoc, pol mož, pol mašina in on biti jako spreten, zvit in okreten. Toda to še ni vse! Mr. Havoc bo z vašo pomočjo navil ušesa poredním Ciklonom, jim pošteno izprašil hlače in jim odflobudral kozjo molitvico ali dve.

Igra ima nekaj lepih izboljšav, med katerimi zagotovo izstopa možnost merjenja z orožjem po celem zaslonu. Za to delo boste morali zaposliti miško, tako da za vse ostale gumbe ostane le še ena roka. Tu se pojavi problem, saj morate poleg običajne hoje naprej, naprej v levo, naprej v desno ter nazaj, tudi skakati, obračati pogled gor ali dol ter vklapljati se turbo. Poleg prstov na roki vam bosta torej prišli prav tudi obe nogi in nos. Pogled navzgor in navzdol je torej čisto lepo izpeljan. Edini problem pa je, ker na stropu načelno ni kaj prida pametnega, s sklonjeno glavo pa pol človek pol mašina, ki s sabo tovori fotonski top (400 nabojev), tudi ne bo stopical. Sprva delate red z nekakšno futurističnó sokavico in krevljasto pištolo, nato pa se orožja popravijo in postanejo prepričljivejša. Pobirate lahko tudi medicinske paketke, ki skrbijo za vašo človeško stran, in mehanične paketke, ki poskrbijo da tudi na nečloveški ne škriplje. Tako še gore streliva, raznovrstna orožja, obvezni ključi ter posebni predmeti, katere morate kasneje nekako uporabiti. Tod igra malce odstopa od klasičnega doomiranja in malce mori z neko intelektualizacijo problema, ko pa je vendar vse jasno. Namesto da bi preprosto upepelili vse Ciklone, morate tu in tam reševati neke znanstvenike, ugrabljati vesoljske ladje ter krasti podatke njihovim računalnikom, kar je mimogrede nadročeno pusttavol Hudimana. Ravno omenjena možganska telovadba vnaša v ta žanr malce zmedenosti. Človek namreč poleg vseh naporov nošenja orožja in sestih grb streliva res ne pričakuje še kuzank in ugank v slogu Nedeljskih 60. Malce razočarajo nasprotniki, ki se niti približno ne pojavljajo v zadostnem številu, njihovo pobijanje pa zaradi skoraj grobe tišine ni kaj prida zabavno. Naokoli se potikajo nekakšne slinaste živalce ter modri in zeleni uniformiranci, po stropih pa strašijo montirani kanoni, ki vam kmalu razčesnejo bučo. Za mrtvimi ne ostaja mrnkija, ki pa jo je tako ali tako zadosti. Resno zgrešen je tudi način risanja 3D zemljevidov, kjer se prvih pet minut ne boste znašli niti po naključju. Ob rotiranju, zoomiranju in vklapljanju ter izklapljanju sten pa boste kmalu vsaj površno dojeli vašo pozicijo. To je tudi bistvenega pomena, kajti sobe so večinoma pravokotne in druga drugi skoraj enake.

Pred začetkom vsake misije boste v domače čtivo dobili elaborat trenutnega stanja na naslednji misiji, besedilo, ki obsega po pet strani drobno tiskanih črk. Za resne ljudi bo med igro pod tipko O na voljo povzetek v dveh stavkih, tako da lahko domače branje odpade. V meniju Options pa lahko postorite še marsikaj. Shranjevanje igre je napredovalo, saj ob imenu pozicije program ponudi tudi sliko lokacije, vaše opombe ter dejanski dan in uro shranitve. Za počasnejše PC je lahko tod tudi ukinete nekaj detajlov, ki pijejo kri vašemu procesorju. Resnici na ljubo tudi 486/66 DX2 ne zmore "full screena". Igranje na malo (za dve) zmanjšanemu zaslonu poteka veliko gladkeje, a vseeno ne tako gladko kot Doom 2 v pravem načinu "full screen". K pomankanju moramo prišteti še slabšo grafiko, ki ponuja dokaj velike lego kocke, kakršne smo npr. videli v Terminatoı Rampageu. In ko smo ravno pri kritiziranju, zvok je le bleda senca Doomove atmosfere, kjer vam je kolcalo ponorelih mutantov z 20 kilskimi mitraljezi besno dihalo za ovratnik. Glasba med igro resda je, toda zvok orožij, posebni učinki, kriki umirajočih nekako ne sledijo dogajanju.



"Tovariš miličnik, ali mi lahko poveste kaj več o vašem paketu?" "Seveda, mladi pianfrček! Tole, na primer, je ugrabljeni jajček. ... Ill, a tobko probom, če je res..."

No, pa saj ni treba jokati, vse le ni tako hudo. Poleg generalnih napak so tudi dobre plati, le da se jih ta trenutek nobene ne spomnim. Igralno kljub temu ni slabo. Ponuja namreč trike s pogledi, skakljanjem in podobnim, česar Doom v celem repertoarju ni premogel. Treba pa je priznati, da po atmosferski plati šepa kakor Quasimodo z odgrizenjeno nogo.



Jože, počasi mi ovu pripravim!

Format	PC (386, 4MB)
Zvrst	arkadna postolovščina
Založnik	SSI / Raven Software
SKUPAJ	75

77 72 81

COMMANDER BLOOD

VIDETI VELIKI POK IN UMRETI

Commander Blood vsebuje vse elemente, ki se spodobijo za pravo vesoljsko odisejado. Tukaj imamo radovednega popotnika, ki si postavlja filozofska vprašanja o smislu svojega bivanja, in zakaj si jih ne bi, saj je sam le android, stoodstotno sestavljen iz biomaterialov, torej ekološko neoporečen. In ker je nastal kot plod ekscentričnih sanj hiberniranega, globoko zamrznjenega šefa Boba Morlocka, je prav, da se sprašuje, kdo je, kam gre in od kod prihaja. Njegov šef Morlock, vodja megakorporacije, pa ima fiksno idejo, ki se glasi nekako takole: "Ker sem star toliko in toliko tisoč let, ker sem že vse videl in vse doživel, bi rad videl samo še svoj nastanek, svoje rojstvo. Ker sem torej velik in izkušen kot vesolje, bi si rad ogledal nastanek le-tega, torej Big Bang, Veliki Pok." Na krovu je še Honk, ladijski računalnik, ki je po vzoru Hala iz Odiseje 2001 nepogrešljiv del vsakega sci-fi scenarija, in pa množica zmahanih in zganjanih robotov, ki jih pobirate po planetih.

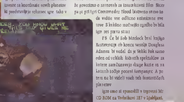


Na drugi strani črne luknje



Zeločaja Zrubanje Paderim dobim je pa rdu nekaj pasabsgal

Dogajanje v igri je tipično za zvrst pustolovščine in ponuja že znane prijeme: najdeni predmet morate prenesti v prave roke in postavljati prava vprašanja lokalnim prebivalcem. Zgodba je preveč enostavna, da bi bila lahko privlačna, vse ovire na poti lahko rešite samo na en način, če sprejmete napačno odločitev, zveste zanjo šele, ko ste globoko v zgodbi in se morate vrniti na začetek, torej nič novega. Zanimivo pa je opazovati način, kako je zgrajeno dogajanje skozi celo igro: v prvem delu, pred vstopom v časovni vrtinec črne luknje, je razpeto na več planetov naenkrat, v drugem delu pa igra postane precej enosmerna, dogodki se nizajo eden za drugim kot v kakšni filmski zgodbi. Glavno vodilo igre je to, da od lokalnih prebivalcev izveste za koordinate novih planetov, ki predstavljajo vrhunec igre, tako v vizualnem kot zvočnem smislu. Žal pa imajo vsi ti svetovi tudi eno napako, ki jo srečujemo pri večini iger te vrste: so zelo pusti in prazni, ponavadi naseljeni z enim samim likom, tako da imate občutek, da je celo vesolje ena sama puščava. Težava "lokacijskih" pustolovščin je pač v tem, da so njihovi svetovi v nasprotju s kakšno FRP-jko preveč posplošeni in "neresnični".



Ko ne bi mojbus, sem si preveč omiral zobe

Domišljija ustvarjalcev pri oblikovanju novih svetov ni poznala nobenih zadržkov, in pozna se, da je igra delo evropskih avtorjev, ki si včasih upajo stopiti stran od stereotipov in konvencij znanstvene fantastike, ki se izčrpava v neskončnih dvobojih na zvezdnem nebu. Animacije planetov in njihovega površja so izvirne, psihotične, nenavadne, nekatere od njih so takšne, kot da bi jih naredili na osnovi opisov iz knjige Eden Stanislava Lema. Surfanje po planetih je podloženo z glasbo, ki se zareže do kosti, avtorji pa niso skoparili z domišljijo niti pri oblikovanju vesoljske ladje, ki je nekakšna kombinacija organskega tkiva in kovine.

Večina iger na CD ROMu je krajših in enostavnejših, kot smo navajeni, a to mene osebno ne moti. Ob igrah, pri katerih je konec kljub dolgotrajnem igranju videti kot medla luč na koncu labirinta, je Commander Blood prava osvežitev, saj ga lahko odigrate v nekaj urah. (V veliko pomoč vam je ladijski računalnik, ki vam vedno postreže z nasvetom, kadar se znajdete v slepi ulici, kar je dobrodošla novost.) Zgodba tako dobi večji pomen, saj jo lahko vidite kot zaključeno celoto, od začetka do konca in z vsemi dramaturškimi prijemi, ki so vmes. Tako lahko pri nekaterih igrah na CD ROMu že govorimo o zasnovah za interaktivni film. Sicer pa je pri igri Commander Blood bistveno samo to, da vidite vse odlično animirane svetove. S kakšno močnejšo zgodbo bi bila igra res prava stvar.

PS: Če bi Bob Morlock bral knjigo Restavracija ob koncu vesolja Douglasa Adamsa, bi vedel, da je Veliki Pok samo eden od velikih kičastih spektaklov, za katere zaračunavajo drage karte in na katerih točijo poceni šampanjec. A potem ne bi videli vseh teh fantastičnih planetov.

Igro smo si sposodili v trgovini Mr CD ROM na Vodnikovi 187 v Ljubljani.

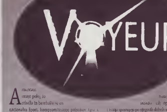


Format	PC, PC CD-ROM (386, 4MB)
Zvrst	pustolovščina
Založba	Mindscape / Cryo

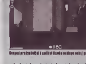
SKUPAJ	75

Grafika	Zvok	Igralnost
86	87	75

Nič, laži in videotrakovi



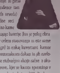
Američani imajo poleg fo otballa in baseballa še en nacionalni šport: kompromitiranje politikov. Igra je umazana in brezobzirna, sodnik pa je ljudstvo: kruto, neizprosno in lačno žrtev, kakršno je vedno bilo. Novinarje, slave željne hijene, ki izkopljejo še tako globoko skrito kost v preteklosti bodočega politika in jo obelodanijo v milijonskih nakladah ali najbolj gledanih oddajah, slavijo kot rešitelje ljudstva in branilce demokracije. Seveda pa se nihče ne zaveda, da nekatere stvari pač niso za javnost in da z morebitno smrtjo nekaj ljudi ali pa zastrupitvijo potočka s kemikalijami, tipi par posameznikov profitira pa ves narod. So stvari, ki jih sme vedeti le oligarhija in stvari, ki jih ne sme vedeti nihče.



Gospod predsedniški kandidat Hawke nekaj grdega!



Tudi zgodba v Voyeurju, za lase privlečeni CD-polomljenki, je podobna. Kompromitirati gospoda Hawka, kandidata za predsednika ZDA, ki na poti do cilja tu in tam prestopi kakšno truplo in fluorescentno obarva rečico ali dve. Do tu je vse dobro. Nič hudega torej, dokler novega skrada cilj opravičuje sredstvo (Fraijo spostujejo po njegovih dobrih in zlih dejanjih). Pa se najde skupina prepotentnežev, ki so prepričani, da morajo ravno oni sesuti člane kandidatove družine in s preprečitvijo Hawkove izvolitve rešiti Združene države Amerike (beri: Zemljo).



Znajdete se v stanovanju, ki gleda ravno v okna Hawkove rezidence, tam pa se (ob odgrnjenih oknih, seveda) dogajajo čudne, pecadne reči. Opremljeni ste s povprečno kamero, ki ji obupno hitro pohajajo baterije (kar je poleg obrabanega scenosleda (res v celem stanovanju ni ene same vtičnice?) edina ovira v igri) in enkaj kuvertami, kamor stlačite video kasete z obremenilnimi dokazi in jih naslovite na policijo. Nato pa se razburljiva akcija začne: z okularjem kamere sledite okrom, kjer se kazor spreminja v oko (nekaj se dogaja), v uho (nekaj se sliši) ali v lupo (nekaj zanimivega visi na steni) in pač čakate toliko časa, da se ne zgodi umor, ki ga posnamete in pošljete organom pregona. Vmes pa se morate še spopadati z dinastično-santabarbaričnimi dialogi o moči, denarju, spolnosti in celo politiki. To je vse.

Igra je slaba, ne ponuja nikakršne spodbude pri igranju, končate jo najkasneje v petnajstih minutah, posodili pa so nam jo v trgovini Mr. CD-ROM na Vodnikovi 187.

"No, on zanima me Alisa Blowaljal Opekaj, ali pa kak drugi akazi čelo zkvjzilarček moj moli..."



Format	PC CD-ROM (386, 4 MB)
Zvrst	interaktivni film
Založnik	Interplay

SKUPAJ 49

70 75 35

NOCTROPOLIS



Temneje od najtemnejšega

Ste tob filmih Highlander, Brazil, Blade Runner, Batman uživali predvsem zato, ker se v kader nikoli ni prikradel sončni žarek? Vas lep poletni sončni dan navda z nejevoljo in apatičnostjo? Ne marate sadnega jogurta? Ja? No, tedaj je Noctropolis igra za vašo (črno) dušo.

Pripetilo se je, pravijo, da se je bilo pred stotimi leti, ko je strahoten premik v Zemljinih nedrjih razparal površino planeta. Peklenski zublji so grabili vse, kar je človek ustvaril v tisočletjih. Iz nekoč rodovitnih tal so rasli smrtonosni ognjeniki in njihov pepel je pravičnon modrino neba spremenil v večno noč. V tej temi pa so redki preživeli gradili novo mesto. Mesto noči: Noctropolis. Temen plašč večne noči pa so s pridom izkoriščali izmečki družbe in zganjali kriminal. Ko so prekoračili mejo dobrega okusa se jim je vsakokrat po robu postavil lokalni heroj, Darksheer po imenu, in z njimi kojci pomečel. Toda Darksheeru je stva začela presedati in vsega skupaj je imel več kot dovolj. Ravno, ko ga je mesto najbolj potrebovalo, se je upokojil!

Scenaristi so igro lansirali s pleč fanatičnega ljubitelja stripov, ki premore trgovinico z redkimi knjigami in seveda stripi. Posel mu ne gre, njegovo srce je večkrat nalomljeno, duša pa je na robu samomora, zato uteho išče med stranmi stripa Darksheer. Petru Grayu se začno kolesca dokončno vrteti v obratno smer, ko dobi novico, da je Darksheer prenehal izhajati. Žalost mu je zameglila um in znašel se je v glavnem mestu stripa Darksheer, Noctropolisu. Seveda z enim ciljem: postati novi lokalni super (morda super lokalni) heroj Darksheer.

Tu se igra pravzaprav začne. Odlične scene izrisane v osvežujoči perspektivi in ritmičen, skoraj enoličen zvok naredita svinčeno atmosfero, v katero se je prav lahko vživeti. Vsi ljubitelji črnega stripa bodo nad igro navdušeni, saj kar mrgoli tipičnih zapletov, pa tudi vsi zlobneži, proti katerim se Darksheer bori, imajo klasičen življenjepis: nekoč nič hudega sluteči pošteni državljani, iz katerih huda nesreča naredi pošasti.

Skratka, Noctropolis bo morda všeč predvsem starejši publiki, tam od osemnajstega leta naprej, predvsem zaradi črno-stripovskega pridiha. Vsekakor pa je nuja v domači zbirki dobrih iger!

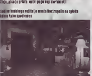
Igro smo si sposodili v trgovini ITA Plus, Trubarjeva 34, Ljubljana (tel. 061/13-12-033)

Igra je precej zapletena, zato vam bomo tule navrgli nekaj idej, ki vam bo pomagala na sprehod po Noctropolisu. Iz glavnega prostora svoje igralnice s stripi in knjigami pojdite v pisarno. Tu poberite vse, kar se da, in si oglejte strip, ki je na malem oblazinjenem stolčku. Izvedeli boste, kako je herojski Darksheer opravil s tremi zlobneži in bil sila nepriljuden do Stilette. Iz bojnega soočenja o stripu [illegible] vas prebudi zvonec. Pojdite k vratom. Tu vas nagovori zlobna punčka, in v zameno za vstopnico (vsi ste jih v pisarni) dobite paket z novim stripom. [illegible] Opravite srečanje in odpeljite se skozi vrata v paralelni svet, Noctropolis. Tu se pogovorite s prodajalcem časopisov in [illegible] strip. Pogovorili se bo in povedal nekaj o korporaciji Cypius [illegible] Pojdite v Cypiusovo stavbo in pri vratarju poberite kartico, ki se boste [illegible] Ker vas vratar ne bo pustil naprej. Odpotujte k katedrali, kjer je sicer v tole vaš [illegible] Odprite omarico za elektriko na desnem stebru, pojdite do levega [illegible] Najprej [illegible] v omarico, nato pa [illegible] s palico ter jo vrnite [illegible] Na levi je vhod v [illegible] okence in se pogovorite z [illegible] Da vam bo [illegible] Darksheer [illegible] Stiletto na Darksheerovem [illegible] Shadowlair. Pojdite na glavno ulico od [illegible] v Hall of Records. Sitnemu vratarju dajte žeton, in pa vam bo povedal o [illegible] stavbo je moč priti le pri [illegible] vratih. [illegible] je listek, ki omenja [illegible] Pojdite k njegovi vdovi in jo malo "pocukajte". Žal vas ne bo povabila v hišo. Podobna tema je tudi pri [illegible] Stiletta. [illegible] Morda le nekaj zanimivega [illegible] je že prevejala, da bi jo pobirali, v [illegible] pa je poleg nje [illegible] ne morete... [illegible] je [illegible] truplo [illegible] kremacijo [illegible] sumite, da je v umor vpletena njegova žena, [illegible] truplo ne sme zgoreti.



Zlojo, pica je prišla, notri pa je kup skrivnosti!

Sobico bodočega rešitelja mesta Noctropolis na zgleda ... kako spodbudno



Format	PC CD-ROM (386, 4 MB)
Zvrst	pustolovščina
Založnik	Electronic Arts

SKUPAJ **81**

85 · 81 · 85

King's Quest

THE PRINCESLESS BRIDE

Pravljični svet je za [illegible] že od ne[illegible] prav neve[illegible]jetno privlačen. Vendar pa si vsakdo pravljico predstavlja [illegible]. Otroci si jo predstavljajo kot nekaj čarobnega, odrasli kot nekaj skrivnostnega. Sam si jo predstavljam kot nekaj, kar mi preberejo preden zaspim.

King's Quest je pravljica. Prav takšna kot npr. Rdeča kapica, Guliverjevo popotovanje ali Sneguljčica in sedem pozrešnih palčkov. Ker je to najbolje prodajana pustolovska serija vseh časov, ni nič čudnega, če tričetrt ameriških malčkov pozna Roberto Williams (avtorico večine zgodb), medtem ko za brata Grimm še slišali niso. Vendar pa gredo meni osebno vsa ta nadaljevanja počasi na jetra. Saj se vlečejo že celo desetletje in pol, pa v vsem tem času niso še nikogar razstrelili. Čas bi že bil, da se oborožijo tudi pri Sierri.

Omenjena Roberta Williams očitno ni zabušavala v zadnjem letu. Pa tudi moštvo njenih programerjev ne. Si sploh lahko predstavljate koliko dela je vloženega v



Najnuje prepovedano - razen brez kapalk!

takšno igro? Gospe Roberti in njenemu možu Kenu so visoki stroški izdelave popolnoma jasni in očitno sta si ravno zato [illegible] nadaljevanju omislila precej ceneno delovno silo. Ne, sploh vas ne zafrkavam. Naprimer v četrtem, petem in šestem poglavju (igra je namreč razdeljena na 8 poglavij) so za skeniranje poskrbeli Nenad Baljak, Bojan Hrabar, Jadran Zdunic, animacije so delo Esada Ribiča, še ducat ljudi podobnih imen in priimkov pa je poskrbelo za digitalno obdelavo. Za prvo poglavje so poskrbeli Rusi. Ali pa so morda imena kar zahstanska? Pa naj še kdo reče, da begunci težko pridejo do zaposlitve.

Mimogrede vam zaupam še to, da sem vsa zgoraj našteta (in še mnoga druga) imena našel v priloženi knjižici, ki je zares zgolj knjižica, saj je dimenzij CD plošče, kar pa je tudi vse, kar poleg srebrne plošče najdete v originalni škatli. Tako zelo revne priloge igri še nisem videl. Res pa je, da sta pomembna predvsem



Kdor drugemu jamo koplje, sam vanjo pade.

zgled in vsebina igre in ne vsebina p[illegible] Se strinjate? Ne?! Prav imate.

Hrabri Mišek je sedaj postal že zelo razdeden. Celo snemanje svoje najnovejše celovečerne risanke, v kateri po pomoti z mačeto ubije svojo taščo, sicer mešanko med podgano in poganom, je prekinil le zato, da bi si lahko prebral del vsebine igre in tule je. (fanfare) (trobente) (puding)

Komajda polnoletna (po naših zakonih) princeska se mirno sprehaja po prelepem gozdičku in spotoma prepeva prelepo pesmico. Mimogrede skorajda štrbunkne v prepad, vendar tega k sreči ne vidite. Njena mati, po poklicu kraljična, si iz srca želi, da bi se lepotica čim prej poročila. Namreč bojda že nestrpno čaka kraljevič iz nekega drugega gradu, ki za zidovi svojega dvorca skriva svojo neverjetno atletsko postavo, dvaindvajset

Tuk, tuk,... A mate kaj za pariz brnarta?



skrinj z zlatom, Ferrari 456/66 in dvoglavega zmaja po imenu Bruhko. Medtem ko kraljica ravno končuje svoj monolog, pa naslednica opazuje čudnega ptička, ki se potopi v jezerce pred njo. Ubogemu ptičku lepotica priskoči na pomoč, za njima pa se v vodo požene še prestrašena mati. Orjaški vrtinec, ki obe potegne v neznani svet je plod hudobnega scenarija, ki predvideva reševanje obeh žensk iz kraljevine Elvinidge. Niti sanja se mi ne kje se nahaja ta dežela, ampak naloga je naloga in opraviti jo bo treba s pomočjo ene same čarobne paličice, ki se na določenih mestih rahlo drugače oblikuje. S polnim srcem radosti bomo rekli, da rahlo [illegible]nkne. Seveda smo lahko tudi tiho. Predmeti se lahko pobirajo in uporabljajo tako, kot v vseh ostalih avanturah. Grafika je zares odlična (SVGA seveda), sličice so narisane ročno, animacije pa so mehke kot košček vate, ki je pred leti obtičal v vašem levem ušesu. Zvočna spremljava je enkratna, rahlo pa spominja na Disneyeve risanke, katerim glavna konkurenca bode v bližnji prihodnosti ravno takšne in drugačne [illegible] orkester in spremljajoče pe[illegible] [illegible]le tudi vaše stare mame [illegible] da Levji kralj ni edi[illegible]

[illegible] svoje dobro me[illegible] saj [illegible]oglavje štar[illegible] tale [illegible] usodno[illegible]ost, pa se vrnete za potezo v preteklost. Seveda so še vedno prisotne vse opcije za natančno nastavitev prisotne mašinerije, ki so sicer reden gost tudi vseh ostalih pustolovščin najuspešnejše in najbogatejše igričarske programerske hiše na svetu. Zdaj čakamo na vse ostale Queste, pa kakšno pohajkovanje z Larryjem bi se že spet prileglo, "neverending story" pa bo s svojim osmim delom verjetno izšla v naslednjem neparnem letu.

Igro smo si sposodili v trgovini ITA Plus, Trubarjeva 14, Ljubljana (tel. 061/13-12 833)

format	PC CD-ROM (386, 4 MB, Windows)
zvrst	pustolovščina
založnik	Sierra
SKUPAJ	90
grafika 91	zvok 81	igralnost 89

Death Gate

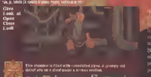
Preminule spodnjice

Podnaslova se ne čudite [illegible] saj se [illegible] odštekan recenzent, sicer absolutno fenomenalno odtrgane [illegible]galaktične revije, ki čas kost[illegible] la ponavadi preživi na železniški postaji v pogovoru z mlado [illegible] hkrati pa jih navdušuje s svojim tekočim znanjem arabskega jezika. Po sončnem zahodu se peš odpravi v 300 kilometrov oddaljeni kraj, kjer [illegible] glavo v pesek.

Tudi sama zgodba [illegible] igre ni [illegible] manj utrujena. Založniška hiša Legend je nalašč po odličnih romanih Margaret Weis sprogramirala prav tako odlično igro, ki nekako tako kot že njihovi prejšnji proizvodi (npr. Companions of Xanth, Super Hero League of Hoboken) sloni na dobri zgodbi, kompleksnosti in humorju. In kakšna je zgodba se sprašujete? Preberite roman [illegible]

Zgodba v igri je k sreči nekoliko krajša od originala. [illegible] potrebam vašega bikinega ljubljenčka. Takole nekako gre: Rasa Sartanov se je pred nekaj leti dokaj neuspešno spopadala z raso Patrynov, ker so [illegible] pa niso hoteli biti poraženi, so se odločili Sartani [illegible] da s pomočjo močne magije raz[illegible] bijejo svet na pet delov. Zdaj poraženi Patryni so v [illegible] doživljali pravo moro, hkrati pa pripravljali maščevanje nasprotnikom [illegible] čarovnije so v porušenem svetu celo pridobivale na moči [illegible] zapor za svoje sovrage predstavljali rahlo drugače. Posamezni Patryni so [illegible] opravili pobeg iz labirinta in tiho skovali protiofenzivo. Vloga vas in [illegible] glavnega junaka Hap-la je sicer zelo preprosta, odigrati pa jo bo težko. Čaka vas [illegible] na kupe domačega branja, brez vseh bulj[illegible] ki [illegible] boste pred posameznimi uganka[illegible] precej patetični. [illegible] polno humorja in [illegible]

[illegible] igre [illegible] pod [illegible] prevodema [illegible] Na začetku avanture imate [illegible] se količina teh [illegible] Čeprav [illegible] zahtevno boste [illegible] v takšnih in drugačnih [illegible] predvsem [illegible] ju malo manj [illegible] Pametno [illegible] s seboj [illegible] vaki [illegible]



"Ja, ja, takole [illegible]

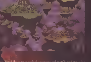
Ali pa tudi ne.

O čem smo že govorili?

Death Gate je igra za prave pustolovce, ki jim ni škoda uporabljati možganov. To je igra za vse, ki so bili tako žalostni v obdobju, ko so Sierrine in LucasArtsove avanture prešle na ikone in s tem postale takooo zelo lahke za reševanje. Res je smisel avantur predvsem v pravilni uporabi predmetov ob pravem času na pravem mestu. Vendar so ravno osebe tiste, ki bi vam morale biti v največjo oporo ali napoto - tako kot v resničnem življen ju. Ali pa v pravljicah. In Death Gate je pravljica.



"Ni pa žinganu, [illegible] na grumeli? [illegible]"



Z igranjem [illegible] začeli pred labirintom [illegible] svojih prijateljev. S čarobno zmajevo ladjo se boste odpeljali najprej v svet zraka [illegible] in poiskali prvega od petih pečatov, ki lahko v danih [illegible] pomagajo pri ponovni sestavitvi sveta. V podzemnem svetu [illegible] vas čaka neizmerna pročina, ki jo [illegible] največja sfera. Območje Abarrah izgleda [illegible] njegovega imena. Kup skal [illegible] na izgubljene asteroide, ni [illegible] človek postavil vikend. Četrti svet [illegible] svet vode, ledu in zato mraza. Švokotno [illegible]. Pred vstopom v labirint boste [illegible] govoril, kaj potem ne bo zanimivo. Boste že sami [illegible]

[illegible] ne [illegible] porušja vam bodo ostale v lepem [illegible] ne le [illegible] resoluciji, v kateri teče igra, ampak tudi po izvrstni [illegible] digitaliziranem govoru, ki so ga posneli s pomočjo 40 oseb [illegible] je tudi likov v igri. Igro iz srca priporočam vsem izkušenim pustolovcev ljubiteljem pravljic in tistim, ki imajo do odhoda vlaka 14 dni časa pa ne vedo kaj bi medtem počeli.

Format	PC, CD-ROM (386, 4 MB)
Zvrst	pustolovščina
Založnik	Legend
SKUPAJ	83
84	78
88	

Igro nam je posodilo podjetje ITA PLUS, Trubarjeva 14, Lj. (13-12-033).

Transport Tycoon

[illegible]

ALEŠ PETRIČ

WARCRAFT

Kot [illegible] poklon vse [illegible] Urh [illegible] [illegible] začetni [illegible] kdo [illegible] sv. [illegible] nasvete [illegible] ... [illegible] je prvih [illegible] nivoje lahkih, [illegible]

Tipke

[illegible] kaj [illegible] postane [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] tipkovnico. [illegible] igre [illegible] Shift+F2 F3 F4 [illegible] [illegible] lokacijo [illegible] s pritiskom na F2 F3 F4 [illegible] F5 vam [illegible] trenutne točke, F6 [illegible] m F7 [illegible] (zlato in les). Ko [illegible] je podatek za zlato [illegible] zlata je [illegible] rudnika [illegible] [illegible] [illegible] Ko rudnik popolnoma izčrpate [illegible] pod sabo pokoplje (zbrgi) [illegible] 100 enkrat. Ker je [illegible] 400 [illegible] [illegible] je [illegible] ... [illegible] Zato [illegible] [illegible] 100 [illegible] na drug rudnik. Tipka F8 [illegible] trenutne točke [illegible] je [illegible] [illegible] ali [illegible] igranje, [illegible] pa je [illegible] [illegible] [illegible] igro [illegible] tipka [illegible] + [illegible] povečujete [illegible] hitrost igre. Tipka Ctrl [illegible] kvadrat [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] Enote lahko [illegible] tudi s tipko Shift, [illegible] [illegible] zaporedni [illegible] na [illegible] [illegible] [illegible]

Začetek

Prve stopnje so [illegible] lahke, [illegible] [illegible] pridobite [illegible] ... [illegible] [illegible] 50:50. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] obrambo. Les lahko [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] (400 [illegible]) [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] Zakon za [illegible] lokostrel[illegible], katapulti in kmetije. Kmetije [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] katapultu [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] lahko [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] katapulta. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] zares.

Enote

Enote so na obeh straneh enakovredne, tako da [illegible] [illegible] vojakov [illegible] z nasprotnim [illegible]. Tako [illegible] [illegible] kot [illegible] človek. Pešak — Footman je enakovreden Gruntu, lokostrelec — Archer je enak [illegible] Spearmanu [illegible] Knight je enak [illegible] katapult katapultu. [illegible] [illegible] z Necrolytom [illegible] [illegible] z Warlockom [illegible] ... [illegible] [illegible] Conjurer za 300 [illegible] [illegible] ... [illegible] Footmana [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] Archer [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] Archerji so [illegible] [illegible] obrambo. Od [illegible] do deset lokostrelcev [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] lokostrelci [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] (med 750 in 1500 [illegible]) [illegible] [illegible] [illegible] katapul[illegible] ... [illegible] [illegible] Katapultu [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] Zato vsak katapult, [illegible] [illegible] (katapulti so [illegible] [illegible]) [illegible] [illegible] [illegible] v boju proti Warlockom. [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] Zato [illegible] Warlocka [illegible] [illegible] [illegible] kot deset kvadratkov z [illegible]. Katapulti so [illegible] za obrambo [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Za vse ostalo so [illegible] [illegible]. Katapult [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Attack, [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] (tudi katapulte) [illegible] [illegible] Far Seeing [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] Far Seeing [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] Na [illegible] [illegible] Clerics [illegible] urok Invisibility [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] Conjurerji so na začetku [illegible] ... [illegible] Kasneje [illegible] [illegible] [illegible] urok Summon Scorpions. [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] Scorpijoni so [illegible] [illegible] [illegible]. Urok Rain of Fire je odličen [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... tako da [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] Conjurerji [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] Summon Water Elemental. [illegible] Elemental [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] nasprotne [illegible].

Posamezne bitke

Moy

[illegible] začetku [illegible] Slow[illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] (le drugi [illegible]). [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] kontrole nad [illegible].

Sunnyglade

[illegible] je ostalo [illegible] kmetov, [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] (dragače [illegible] [illegible] zlata in [illegible]) [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] lokostrelcev [illegible] [illegible].

Elwin Forest

[illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] Fire Elemental [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] (pokopnete) v blokado [illegible].

Northshire Abbey

[illegible] [illegible] [illegible] ... Warlockov in [illegible] [illegible] ... [illegible] Rain of Fire. [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible].

Temple of the Damned

V tej [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] Warlockov. [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] Warlockov [illegible]. [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible].

Redhurd in Stonard

[illegible] [illegible] na severovzhodu in severozahodu. Za obrambo si [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] Water Elementala [illegible].

Black Rock Spire

Zadnja stopnja. Nasprotnik [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] grad Black rock [illegible] na severovzhodu. [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] ... [illegible] [illegible] [illegible] [illegible].

DALIBOR M. JOVANOVIĆ

CYBERIA

Nekaj smrdi v deželi Sibirski!

Takole. Zemlja leta 2027, pet let po globalnem gospodarskem razpadu. Zebulon Pike Kingston, za prijatelje Zak, se potem, ko je v nemirih leta 2022 izginil v podzemno cyber kulturo, znajde v zaporu. Zveza za osvoboditev Sveta (ZOS) se bori s Kartelom Kriminalcev za prevlado nad svetom. William Sorenson Devlin, uslužbenec varnostne službe ZOS, tebi torej Zaku, ponudi mamljivo možnost za uspeh v življenju: izbiraš lahko med dosmrtno ječo ali pa sprejmeš ultra tajno nalogo: prebiti se do Santosa, kjer nate čaka letalo TF-22, s katerim boš poletel proti Sibiriji.

Kaj za vraga je tako zanimivega tam za daljnimi Karpati, se sprašuješ. Devlin ti zavrti poslednji posnetek, ki so ga prestregli iz Cyberie, kjer se dogajajo na moč čudne reči. Nikogar ne bi zanimalo, kaj se grejo trije pijančki v gostilni Pri intelu. Cyberia pa je top secret laboratorij, ki so ga po razpadu Sovjetske Zveze na noge postavili znanstveniki in intelektualci, ki se niso hoteli podrediti Zahodu niti nacionalističnim silam Tretjega sveta. Njihov cilj je bil dvigniti civilizacijo iz blata, v katerega je zabredla. ZOS v Cyberii vidi možno pot iz pekla, zato greš tja. Jasno?!



Brez kravate je vstop ai dovoljen. Kravata stane 2000 dolarjev.

Devlin ti ne zaupa, zato so v navigacijski računalnik TF-22 vnesli celotno ruto. Zak, ti samo lepo čičaj v avionu in uživaj v pokrajini! Do frčoplana je treba najprej priti. Devlin te namontira v hidroplan in pošlje na otok, kjer kraljuje Santos. Tu se začne igralni del, ki je v bistvu avantura. Svoje cyber telesce usmeriš na eno od možnih poti in sledi animacija boje ali pa teka, odvisno od situacije. Na svoji poti boš srečal veliko uganek, ki jih moraš razrešiti, drugače ne bo šlo naprej. Zak je opremljen z naočniki posebne sorte - Blades jim pravijo - v povezavi z računalnikom in drugo tehnično šaro, ki jo prenašaš s seboj, ti omogočajo magnetno in termično skeniranje, z njihovo pomočjo pa lahko odkriješ tudi prisotnost živih bitij. Marsikatero uganko boš uspešno rešil, če boš jih vklopil in uporabil. Ker si bitje brez posebne sreče v življenju, Santosa obiščeš ravno v tistem letnem času, ko so zračni napadi najbolj pogost vremenski pojav. Hitro zajahaj protiletalski top in očisti rdeče nebo vse nesnage! O.K., miša kompjitid, za nagrado ti santosova deklina podari strasten poljub, kar Santosa tako razkuri, da pozabi, da si na njegovi strani - pot do TF-22 si moraš izboriti s pištolo. Možgane in oči je treba pognati na vso moč, saj te skoraj na vsakem koraku čaka vsaj situacijska uganka. Potrudil si se in sedaj sediš v kabini letala, ki naj bi te prek osmih navigacijskih točk pripeljalo do Cyberie. Ej Zak, danes res ni tvoj dan - ognarska avtomatika gre k vragu že kmalu po vzletu in jasno, letenje moraš prevzeti v svoje roke in postreliti ves tisti mrčes, ki ti stoji na poti.

Na tem mestu se začenja streljačina! Navigacijski računalnik na vso srečo dela, tako da TF-22 leti sam in to nad fantastično narejeno pokrajino! Interplayevi programerji so šli tako daleč, da se na zrcalno gladki površini lepo vidi odsev neba in kopna. Pokrajina šviga pod tabo kot nora, brez zatikanja. Vse skupaj občuduješ na celotni površini tvojega ekrana (uh, kako zavidam tistim, ki imajo velike monitorje!), kar obilno draži možganski center za užitke. Da bi se prebil do naslednje navigacijske točke, moraš razstreliti določeno število hovercraftov, helikopterjev, podmornic ali topov - karkoli se ti že postavi po robu in jasno - preživeti njihovo obstreljevanje. Za uspešno in užitkov polno igranje potrebuješ tudi zvočno kartico, ki ti omogoča dodatno ekstazo, saj je zvočna oprema Cyberie najlepša, kar sem jih kdaj slišal. Fenomenalna glasba, kopica raznovrstnih efektov in sladek ženski glas avtopilota, daje igranju novo dimenzijo: določene uganke pa lahko rešiš le, če informacijo, ki jo potrebuješ, slišiš. Teh osem različnih letalskih "nivojev" spominja na Novastorm, le da so za moj okus bolj zanimivo izdelani. Zak je frca, zato se prebije skozi ves leteči pekel in končno prijadra do famoznega kompleksa CYBERIA. Tu se začne pravi cirkus! Neki čudni tipi so zasedli postajo, seveda jih je treba prelukati skoz in skoz. Zakovo sprehajanje po prostorih bo povzročilo kronično zatekanje spuščene spodnje vilice tistega, ki gleda v ekran - zorni koti so kot v kakšnem nadrealističnem filmu.

"To the left, to the right ... in kam naj grem?"



Če je za filmsko podobo Inferna skrbel TV režiser, je zanjo v Cyberii kriv najmanj Spilberg, če ne kar Vinci Anžlovar. Pozor! Tudi v tem delu bo treba možgane aktivno uporabljati, saj so določene naloge težke kot čreda slonov in so zahtevale kolektivno konsultacijo polovice uredništva. Igre na žalost nisem uspel končati, tako da vam ne morem izdati konca. Priznati pa moram, da me strahotno firbec matra, saj je Cyberia tako zelo močno zasvojujoča igra, da te enostavno posrka vase. Če je to cyber space, potem sem za. Zgodba je intrigantna, igra se nahaja



Razveljavca "Prioritesi našega Obrambnega Ministra" v podzemnih hangarjih v brionljubljanskega grada

na enem samem CD-ju, animacij pa je malo manj. Interplayu je v en sam naslov zelo posrečeno uspelo zmešati avanturo, streljačino in možgane-napenjajoče reševanje uganek, vse skupaj začiniti z odlično glasbo in zvokom, megaturboblastično igralnostjo in vrečko humorja. Povrh vsega se na določenih mestih sproži avtosave, ki prej grane situacije posname v obliki slike. Če te slučajno fentajo, lahko zadnjo misijo ponovno naložiš in se spopadeš s hudobci. Hvale vredna poteza, ki bo marsikoga obvarovala živčnega zloma ali vsaj blažjega napada besnila. Vsi, ki nimate CD-ROMa, jokajte od žalosti: če je Myst petarda, je CYBERIA atomska bomba!

Igro smo si sposodili v trgovini Mr. CD ROM, Vodnikova 107, Lj. (061 159 7511)

Format	PC CD-ROM (386, 4 MB)
Zvrst	arkadno-miselna pustolovščina
Založnik	Interplay
SKUPAJ	92
91	93	94

Little Big Adventure

Le kaj še ostane velikim?

Vprasanje, ki roji po hodnikih vsake količkor toliko spodobne programerske hiše, se glasi, "Kako narediti nekaj, kar je všeč mulariji, pa ne zahteva holodecka z vesoljske ladje Enterprise?" Odgovor (v treh stopinjah) je na dlani:

① otroci radi gledajo risanke,
② otroci imajo torej radi tak stil risanja,
③ otroci bi risanko igrali tudi na računalniku.

Vse, kar preostane, je najti nekoga, ki je to sposoben uresničiti. Ta nekdo je Frederick Raynal, tvorec igre Alone in the Dark, ki so ga v hišo Adeline zvabili s sladkimi obljubami in še slajšimi honorarji, nato pa priklenili na direktorsko mesto množice programerjev, ki je željno čakala ukazov. Sad te balade je Mala Velika Pustolovščina, igra, ki je hitela postati risanka, pa ji je na vogalu Prešernove in Aškerčeve spodrsnilo. Postala je še več. Bom vse počasi razložil.

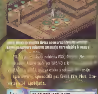
Osnovna ideja [illegible] narediti igro, ki bi jo igrali [illegible] komplicirali [illegible] ce je želi [illegible] sama [illegible] Ker [illegible] recept uspe [illegible] že pri Alone in the Dark [illegible] se je uresnič [illegible] še [illegible] igri [illegible] jete še [illegible] 10 tipk [illegible] igrati na glo [illegible] palico [illegible] ga priročnika pa zavezni opis [illegible] najpogostejših napak pri namestitvi programa in opozorila za epileptike. Nakar seveda štrbunkete v igro. Vrr...vrr (pravi CD pogon)... lepa animacija... vrr... vrr... še lepša animacija... vrr... vrr... Bum (zvok mene, padajočega s stola) in vzhičen krik: "Van SVGA igra!" Zadeva je res simpatična. Twinsen (kot je junaku ime) ni več "vektorski na pogled" kot pri Alone in Dark, temveč tako lepo vektorski, da je skoraj resničen. Igra je namreč 3D s poševnim pogledom na rastrsko deželo (ni vektorska), katero teptajo vektorske figurice štirih ras, podobne Bruce Leeju (tak je Twinsen), slončkom, kroglam in lisičkam. Planet sožitja se imenuje Twinsun, ki leži med dvema soncema. Oba pola sta naseljena, na ekvatorju pa je poledenelo gorovje. Težava planeta je dr. Funfrock, ki mu vlada in zatira vse prebivalce. Seveda ga morate strmoglaviti. Pomaga vam magija (ki je prepovedana!), čarobna krogla (ki se po metu vedno vrne [illegible]) in meč. Cilj pa je zelo daleč: opraviti morate 12 [illegible], ki vas vodijo preko obeh polobel in vseh 40 otokov [illegible] ta. To seveda ne gre takoj, ampak po opravljenih manjših nalogah, kot sta iskanje zaročenke ali igranje [illegible] kobana. Cilj je lažje dosegljiv, če uporabljate neka[illegible] ere možnosti, ki vam jih igra ponuja. Twinsen se lahko [illegible] [illegible] karat[illegible] atleta, ki preskakuje [illegible] [illegible] reme teku [illegible] (zvonček) čisto [illegible] trejeno tako, da se po [illegible] [illegible] ko pa je [illegible] [illegible] Če [illegible] mate s pritiskom [illegible] mičen pobeljuje [illegible] ji [illegible] srčkov [illegible] erini se ko [illegible]

[illegible] Ultimo 8 idel igre se celo [illegible] gaja v podzemlju. Hitro [illegible] da je igra postav[illegible] [illegible] svet, saj se Twinsen [illegible] gremika zelo sti[illegible] [illegible] poudarjenimi [illegible] gibi [illegible] rože na travnikih jokajo, če jih pohodite.

Zastvena stvar, ki igri [illegible] čisto pravo [illegible] pa je glasba. Najprej jo dojamete po nalaganju v začetnem menuju, saj vas njena globina dobesedno utopi. Celotna slušna orgija se dogaja potem skozi celo igro, trenutku primerno. Glasba je izvajana s klasičnimi inštrumenti, vendar ni klasična. Še sedaj po nekaj dneh igranja mi ni uspelo ugotoviti, ali je narejena na sintesajzerju ali pa jo res izvaja komorni orkester. Skratka, enkratno!

Piskrček pristavi tudi zvok, saj so vsi dialogi govorjeni, na posebno željo pa tudi izpisani na dnu zaslona. Glasovi so primerni govorcu: slončki govore z globokim, dobrodušnim glasom, lisice pa hitro in vreščeče. Tudi ostali zvoki pristojijo ozračju: zadetek izstrelka se sliši kot udarec pločevine ob prazen smetnjak.

Little Big Adventure je igra, ki jo lahko igrajo vsi člani družine z osnovnim znanjem razbijanja po tipkovnici, od [illegible] v osnovni šoli do ati Mihata, saj se [illegible] ne bodo lomili na (pre)težkih ugankah, [illegible] [illegible] za igranje, ne za živciranje. In prav je tako.



[illegible] Brisk [illegible] znamenje spremljajo iz enega v [illegible]

[illegible] 25 [illegible] zahteva VSAJ 4 [illegible]. Ne [illegible] pa 386/40 s k[illegible] RAM [illegible] trdega diska s so[illegible] [illegible]ostjo. Igro [illegible] spoosdili pri firmi ITA Plus, Trubarjeva 14, Ljubljana.

format	PC CD-ROM (486, 4 MB)
zvrst	gustolovščina
založnik	Adeline Software
SKUPAJ	87

grafika	glasba	igralnost
85	80	82



Najneokusnejša izvedba Dinaren deponije, kjer je treba neumnosti odvažati kar s čevvrajakom.

MATJAZ DOLENEC

STAR TRAIL

1. del

Za začetek vam priporočam naslednjo sestavo družine: dva čarovnika (najboljša sta mag in gozdni vilenjak) dva borca škrat in ženski Bizne tudi na različne lastnosti ki vam bodo olajšale igranje

Kvirasim

Tu se začne vaša pustolovščina. Od vilenjaka (Elf) izveste da Pihko pris pevate k miru če prinesete Salamander Stone škratu Ingramoschu v Lowangen. Poleg tega vam obljubi še 1000 zlatnikov če ta isti kamen izročite Vin donji Egelbronn v istem mestu Ker pa tega kamna še nimate se vam ta trenutek še ni treba odločiti Kamen se nahaja na jugu pri škratih (Dungeon)

Ponoči dobite obisk ki vam razloži vse o orožju Star Trail ki naj bi ga poiskali Naslednji dan se začne sejem in končno lahko nakupite orožja Po nakupovanju (orožje ščit voda, hrana) se odpravite na pot Izven mesta pomagajte nbogi Lady kar prinese vaši družini dva nivoja več Na poti do Gashoka boste srečali Jwama ki vam bo razložil da bitja v močvirju nekaj vedo o Star Trailu Po dolgem potovanju prispete v Gashok

Gashok

Tu vlada zelo neprijetno vzdušje do tujcev kot ste vi Ponoči boste doživeli komično situacijo naslednjo jutro pa boste iz pogovora z naseljenci tega mesta izvedeli za mlinarjevo situacijo Ko boste prišli do mlina na jugu boste izgubili voljo do smeha Po pogovoru s prodajalko zelenjave na trgu izveste da mlinar Arthenon živi v gozdu vzhodno od Gashoka Obiščite ga se z njim pogovorite in pristanite na njegovo prošnjo da boste očistili mesto Gashok sovraštva do tujcev Po kratkem pogovoru s prodajalko zelenjave o novem meščanu mesta boste dobili naslov Herma iz Krčika Po pogovoru s Hermom boste izvedeli še za dva "častna meščana Deregornn pomagajte da bo sel rakom žvižgat"

Po opravljenem delu ponovno obiščite Arthenona kjer boste kot darilo za opravljeno delo dobili čarobno orožje (meč in lok) Zapustite Gashok in odpotujte na jug kjer boste po krajšem iskanju odkrili mesto Finsterkoppen

Finsterkoppen

V mesto vstopite skozi zahodni vhod da bi prišli mimo straže morate uporabiti magični urok "Adler-Wolf" da se spremenite v psa Potem ko ste napolnili vaše zaloge vode in hrane se odpravite v Ingerimm tempelj Po neskončno dolgih pogovorih boste končno sprejeli ključ za vhod v Dungeon. V Dungeon vstopite na severu

Dungeon Level 1

Za sabo zaklenite vhod V sobi na severovzhodu boste zagledali oglje Preiščite ga in našli boste prstan ki vas bo ščitil pred vročino Zgornj se na hajata skrinji v katerih najdete predmete (verigo baklo lopato (A1) napitek (T4) skrinjico (A2) pas za moč (T3) napitek (T4)) Potem ko ste splezali skozi dimnik kamina preiščite oltar našli boste ključ in zdravilni napitek Po kratkem premoru se odpravite po stopnicah navzdol

Dungeon Level 2

Tukaj preglejte sobo za sobo Najti bi morali naslednje predmete ročico mazilo (T1) magičen pas (T2,T3), Proviant (T4) in drag kamen (L1) Ko pa dete skozi luknjo pristanete v sobi z mehanizmom na steni (M1) Uporabite verigo in ročico s čimer popravite stroj nato zapustite sobo

V severni sobi se vam potem ko oropate skrinjo prikaže majhna podoba ki vam potem, ko rešite uganko (rešitev je "Elche") preda ključ Pot nadaljujte navzdol v naslednjo etažo

Dungeon Level 3

S pomočjo lopate izkopljite prehod na sever kjer naletite na okostnjaka. Ob njemu najdete pergament, malo naprej na zahodu pa še ključ S pomočjo mazila spravite Lore zopet na pot To vas privede do neprijetnih posledic. Pri grobovih pustite orožje in se spustite nadstropje nižje

Dungeon Level 4

Ne priporočam vam da se približujete bazenu razen če ste razpoloženi za pretep Na vzhodu po zmagi v pretepu dobite Stone Medallion Vodno kolo se še kar vrti zato vam ne preostane nič drugega kot da v prostoru malo počistite Slišali boste kot da voda nekam odteka (v nivo 5) V sobi na severu boste v odprtini našli nekaj zdravilnih napitkov ki vam zopet povrnejo energijo Uporabite stopnice na jugovzhodu in se spustite navzdol

Dungeon Level 5

Na suha tla lahko pridete samo po stopnicah Imate samo tri možnosti da postavite vse tri plošče v isto ravnino Potem naj vaš škrat uporabi svojo moč "Break Iron" ki vam bo odprla pot navzdol kamor tudi stopite

Dungeon Level 6

Potem ko dopolnite svoj inventar z novimi predmeti (T2 T3 T4 A1) odprite vrata na jug s ključem iz dimnika Tu napolnite vodno cev s tekočino iz vodnjaka Iz skrinje na jugu (T1) vzemite usnjeno obleko in jo položite čez prvo ognjeno polje Kraja obleke bo povzročila da bo pot do stopnic zaprta Ko opravite svoje delo položite obleko nazaj v skrinjo

Pošljite nekoga iz družine naprej čez ognjeno polje da bo prenesel naslednje predmete rdeči prstan prižgano baklo usnjeno obleko iz T1 in Stone Medallion Simbol na zahodni steni aktivirajte z gorečo baklo in pot na zahod bo odprta Srečali boste kovača Ingerimma Po pogovoru z njim mu dajte medaljon nakar bo le ta iz njega skoval Arthenal meč

Nato pojdite z vašim junakom na jugovzhod kjer v sobici najdete Salamander Stone Vzemite ga V zameno vam kovač ponuja meč Ker ne pristanete vam poleg tega ponuja še 5000 zlatnikov in nakit. Toda v nobenem primeru ne sprejmite ponudbe Vrnite se nazaj do svoje družine Pot do kovača bo za vedno zaprta.

Vrnite obleko nazaj v skrinjo in poglejte na zemljevid katakomb Odkrili boste da lahko zapustite katakombe tudi skozi dimnik kamina na četrtem nivoju vendar morate ob tem vrniti ključ ki ste ga dobili od svetnikov

Zapustite katakombe skozi dimnik in obesite ključ nazaj na vrata templja V mestu dobite veliko vsoto denarja kot nagrado Preden odidete iz mesta naletite na Antharona In usoda opravi svoje

Lowangen

Pri vhodu v mesto boste morali skoraj vse svoje premoženje oddati Poleg tega vam bo Gavron Antharonos brat suni Salamander Stone. Mesta torej sedaj še ne morete zapustiti. Odpravite se v hotel "White House" in povprašajte po Ingramoschu Zvedeli boste za ime Siebenquel" Živel naj bi v tej četrti Ko ga poiščete od njega izveste da lahko najdete Ingramoscha v Tjolmarju ali v Bloodteeth, zagotovo pa ne tukaj Če ga sprašujete še naprej vas napoti na Ailana ki ve še več Torej ga obiščite Toda vsaka njegova informacija vas stane zelo veliko Denarja imate le za tri informacije Zato pazljivo izberite kaj ga boste vprašali Sprašujte ga o potovanju da boste lahko pobegnili iz Lowangena in da boste zopet pridobili nazaj Salamander Stone od Gavrona Od tretjega vprašanja je odvisna celotna usoda vaše družine Na razpolago imate naslednje teme prenočišče orožje oprema in hrana Storite naslednje 1 prinesite mu Vinsalter (prevaralec) 2 prinesite Autumn Broche iz mrtvašnice sobe v mrtvašnici preglejujte samo toliko časa dokler ne najdete zaponke 3 prinesite paket Deringornu v halo moči Ker pa ga ni tu ga morate poiskati Ko ga najdete ga sledite do njegove hiše Gavrana boste našli v gostilni "Orcsdeath" Ko bo pojedel in odšel mu sledite ter mu prekrižajte pot. Izdal vam bo da je nesel Salamander Stone Vindarni Po hudem boju končno pridobite Salamander Stone nazaj kakor tudi nekaj novih predmetov poleg Končno odnesite kamen Ingramoschu Poleg tega vam bo Ingramosch obljubil 300 zlatnikov če izrečete stavek pred samostanom Rečeno storjeno Spregovorite stavek dvakrat in dobili boste denar Da bi lahko šli ven iz mesta morate mojstru Eolanu prinesti novice o pogrešanem Agdanu Drigenfeldu Sedaj lahko uporabite izhod in zapustite Lowangen brez vaše lastnine in brez Salamander Stona Odpravite se na pot proti močvirju Nadaljevanje rešitve in potek igre v močvirju pa v naslednji številki Megazina

ECSTATICA

Na začetku lahko izberete spol vašega junaka. To je pravzaprav nekakšna izbira težavnostne stopnje, saj v vlogi moškega precej lažje pretepate svoje nasprotnike. Kar bi bil skorajda cilj igre, če ne bi avtorji vnesli v program nekaj objektov in predmetov, ki jih morate premakniti iz enega na drugo mesto. Sicer pa velja pravilo, da lahko napadete, pretepate in pokončate vsakega mimoidočega, zlobni pa so praktično vsi. Nekateri pa vendarle niso. Karkoli že, najprej ubij, potem sprašuj.

Ker ste na začetku neoboroženi in precej švohotni, vam priporočam, da poiščete majhno hiško, v kateri najdete meč in viteški oklep. Meč boste krvavo potrebovali, ščit pa je krepko pretežak za vašo suho postavo, zato ga raje pustite na steni. Če ga oblečete, imate z njim same probleme, vsekakor pa vam priporočam, da si ogledate katero od grozljivih (beri: humornih) scen, ki jih z oklepom lahko doživite.

Zdaj, ko ste oboroženi, se lahko mirneje sprehajate po ulicah, vsekakor pa še ne popolnoma mirno. Vedeti morate, da lahko v vsaki roki nosite le en predmet, zato je najbolje, če se držite rešitve, ker ostalih najdenih predmetov v tistem trenutku ne boste mogli nikamor spraviti.

V baru ste priča spopadu starca z zmajem. Rešite starca in ga spravite k [illegible]. Povedal vam bo, da so čarovniki v kamniti krog (stone circle) spravili demona in vse pošasti, vendar jih je neka nora ženska rešila. Naši boste recept, ki pravi, da potrebujete tri sestavine, če hočete spremeniti svojo podobo. Poiskati morate peteršilj, woodoo lutko in rožo. Peteršilj je že tu, samo v kotel ga še vrzite.

Poiščite bajto s pijanim medvedom in ga prebiksajte. Zgoraj lahko preberete dnevnik, mimogrede pa se polastite še plišastega (ne [illegible]) medvedka. Pojdite v skedenj in punčki podarite medvedka. Hvaležna super mini-morilka vam bo v cerkvi odprla vrata v klet. Skozi manjši prehod zaradi svoje višine ne morete. Pojdite navzdol po stopnicah in ubijte vse štiri mimoidoče okostnjake. Spustite se do dna, kjer boste prisostvovali demonki, ki se ravno vzdiguje. Kam gre ne boste ugotovili, ker prestrašeni [illegible] na vrat na nos zbeži.

Zgoraj v cerkvi vzemite knjigo. Pred samostanom preberete [illegible], znotraj pa boste izvedeli za zgodbo o čarovnem jezeru. Legenda pravi, da mora vsak, ki želi postati pravi vitez, vreči v jezero svoj najboljši meč. V knjižnici preberite še knjige. Pred odhodom se polastite kosti. Na poti v samostan ste verjetno zagledali rožico. Če ne, jo poiščite in odnesite do kotla. Tretjo sestavino (lutko) boste našli v cerkvi. Zdaj, ko je zmes končno pripravljena, se spremenite v podgano. V [illegible] življenje živali boste lahko splezali v [illegible] bili pre[illegible] ko prevelik[illegible] ne pov[illegible] starcem [illegible]

Z višjim [illegible] nom greste la[illegible] v g[illegible] na obi[illegible] čarovniku, ki vas je še do nedavno neumorno čaral v žabo. Mimogrede, če se vam to pripeti, se v obliki žabca sprehodite do debele ženske in počakajte na njen poljub. S tem si povrnete obliko človeka. Spotoma jo lahko še ubijete, da združite prijetno s koristnim. Ne pustite pa, da žabo odnese orel, ker je to vaš konec. Čarovnik vas sedaj prijazno sprejme in pošlje v grajski stolp. V knjigi boste lahko prebrali še en recept. Kost že imate (iz samostana), potrebujete pa še eno knjigo, ki jo boste našli na dnu tistega stolpa. Pri zmajčku pazite, da vas na stopnišču ne prebode ost. Zmečkajte okostnjaka in se polastite njegovega oklepa. Izogibajte se bodic in poberite knjigo. Čudna zelena zverinica vas pošlje h kralju. Prebudite ga in po pogovoru odidite iz gradu v "stone circle".

Po prestanem krstu boste postali pravi čarovnik, saj boste dobili izredno močno čarovnijo, ognjeno kroglo (fire ball). Z njo lahko [illegible] ubijate vse živo. Najprej, še seveda [illegible] minotavru in velikodušu, ki sta vas [illegible] ki vam odžirala energijo. [illegible] kaj boljše? Fino. Zdaj pa naprej.

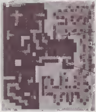
Vrnite se na dno grajskega stolpa k samemu gospodu demonu. Sedite za mizo in počakajte, da postane pravi on. Pravzaprav še najbolj spominja na nekakšnega križanca med minotavrom in [illegible]. Karkoli že, tu imate na voljo, imate dve možnosti:

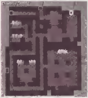
A) "Oh, ker me je tako lepo prosil, mu bom podaril kost in se nato prepustil nežnim ročicam [illegible] v [illegible] salonu. Kaj bo potem, me ne [illegible]"

B) "Kosti mu že ne dam! Raje bom ubil to svinjo, ... hmm, ne?" [illegible] ali karkoli že je, in tako s sveta spravi vse hudobneže!"













DONKEY KONG COUNTRY

NAJBOLJŠI MARIO

Tam nekje daleč na jugu je otok, ki se imenuje Donkey Kong Island. Nekoč je bil to raj na zemlji, danes pa se tam odvija strašna drama. Neki zlohotni plazilci po imenu Kremlingi so prišli krast banane, vir potasija in vitamina A. Tisti, ki ga je to tako vznemiril, da je sklenil zavihati rokave in nezaželene prišleke nagnati tja, od koder so prišli, je Donky Kong in je potomec tistega primata, ki je svoje čase za zabavo ugrabljal izvoljenke vodoinštalaterjev italijanskega rodu. Družino Kong, razen ata Donkeya, verjetno ne poznate prav dobro. Tukaj so še mali nadebudni Diddy, pa dedek Cranky ter prijateljica Candy in Funky Kong, fosil surferske kulture.

Tako se Donky in Diddy postavita po robu okupatorju kar z golimi rokami (oziroma nogami), kajti tako kot že nekajkrat doslej sovražnikom najbolj prija doskok na njihovo bučo. Ustavi pa jih tudi zalučan sod ali pa manevr, ki pri Donkyu izgleda kot okoren preval, Diddy pa ga opravi bolj akrobatsko. Nasploh se ata in sine izvrstno dopolnjujeta: mali je pač hitrejši in okretnejši, vendar ne doseže prav visoko. Na pomoč zelo radi priskočijo tudi žaba Winky, nosorog Rambi, noj Expresso in delfin Enguarde, ki nas ponesejo na svojem hrbtu.



Sodi niso namenjeni le metanju v sovražnike, pač pa so tudi transportno sredstvo, saj se iz njih izstreljujemo v daljave in vstopamo v nagradne sobe. V njih poiščemo tudi našega partnerja, potem ko zaradi te ali one nespretnosti omahne, tako da imamo vselej v igri dve življenji, izmed katerih se eno obnavlja v vsakem srečanju s sodom, na katerem piše DK.

Tako torej od nivoja do nivoja, ki jih je več kot sto. Candy nam ob tem pomaga s shranjevanjem pozicij, vendar je ponavadi potrebno prehoditi kako dodatno stezo, da pridemo do njenega urada. Funky pa ponudi uslugo svoje letalske agencije - transport do naslednjih stopenj. Svojevrstni lik je tudi stari Cranky, ki nam postreže z nasveti tipičnega starega modreca, ob tem pa nas varadosti s kako hvalnico igri v slogu "poglejte se lepotce, v mojih časih si bil frajer, če je bil tvoj sprite v štirih barvah".

Donky Kong je igra za arhiv. Zakaj? Vzemimo nekaj na Nintendu do konca prijubljenih Mariovih iger tipa "pohodi in preskoči". Kaj imajo skupnega? Preprostost, pajace z izdelanimi značaji in lovoro za manijo, ki so jo povzročile. Lahko nastane še kaj boljšega? O, seveda. Resnici na ljubo so priredbe Mariovih pustolovščin za SNES komajda pustile vedeti, da imamo v rokah konzolo, ki je šestnajstbitna. Vsaj tako nam dopovedujejo vsi, od prodajalcev naprej. Šestnajst pa je tako nekako še enkrat več kot osem. No? Ko smo ravno pri tem: Donkey Kong Country je igra na 32 Megabitni (ne megabYtni!) kartici, vse skupaj pa daje občutek, kot bi bila tudi sama konzola, recimo, 32 bitna. Sem vas zmedel, a? Brez zamere, v praksi to pomeni, da bo tudi prijateljem s Pentiumom 100 padel jezik iz ust, če mu jo pokažete in da bo ta isti nejevernež ob tem izračunal, da bi mu takšna igra zavzela na disku vsaj deset, raje dvajset mega. Seveda si lahko le predstavljamo, na kakšen način so Nintendovci podatke stisnili, kajti bogati grafiki, narejeni na Silicon Graphicsu, ni in ni videti konca.

Prvič: DKC je igra z najboljšo grafiko, kar je je bilo doslej videnega na SNESu in se kje. Vse do zadnjega ovenelega listka je ustvarjeno z računalniki Silicon Graphicsa, ki je, kot vemo iz poročil o prihajajoči novi konzoli, v zelo romantičnem odnosu z Nintendom. DKC je torej Mario, izdelan s tehnologijo "Terminator & Jurassic Park".

Drugič: Kljub temu, da igra naprej očara po svoji tehnični plati, pa je tudi vsebinsko, če seveda ostanemo znotraj žanra ploščadnih arkad, izjemno dodelana. Sedem popolnoma različnih okolij: podvodni nivoji, vožnja z rudniškim vozičkom, izstreljevanje iz sodov...

In tretjič: Lik Donkya in še bolj Diddy Konga ter prijateljev je nadvse všečen in privlačen. S tem se zaključi krog elementov, ki proizvajalcu, ki se zaveda povpraševanja svoje publike, obeta neizogiben uspeh.

format	SNES
zvrst	arkadna igra
založnik	Nintendo
SKUPAJ	94

BARKLEY Shut Up And Jam

Še pomnite (davnejši) čas spectruma in C64? Se spominjate legend kot sta World series basketball in One on one? Danes, ko razvajena mladina igro opazi samo ce je dolga vsaj dvajset mega, grafika in zvok pa najmanj turbo Dolby Z Cinemascope multisync Overcolor 3D. A smo se zato bodil? Ravno zaradi prej omenjenega bo Čarli najverjetneje mladini ostal prezrt. Lahko ga reši le njegova izredna igralnost. Ulična košarka je popularna prav zato, ker ima samo eno pravilo: doseči koš! Pozabite na osebne, tehnične in druge napake. Udri po nasprotniku (ali je ti brat)! Igraš lahko sam ali v dvoje, ko si primaš razširitev, [illegible] prihajoči štiri joypadi postane mega drive res pravo košarkaško igrišče. Igraš lahko samo tekmo "play off", ali štiri dobljene tekme, da se prijaviš na turnir, kjer te v finalu čaka (kdo drug, se razume) prijatelj Charles Barkley osebno.



Tehnična plat igre—grafika je solidna. Nesrečna napak kot orto [illegible]. Animacija je gladka, [illegible] kamera na bočni [illegible], a ne dovolj, da bi škodilo igralnosti. So mi pa blazno simpatična zaletavanja, ko se po velikem zbrajanju [illegible] drugačna in celo [illegible] (ljubimčina, druga lekcija) proti košu. Grafika je kul, dokler ne ugotoviš, da so vsi človečki modeli zapekli samo eno melodijo, takrat skomigneš z rame.

This is Life in the streets

[illegible] izključiš. Od strani Barkley tej igri [illegible] tudi med obliko [illegible] pa je zapisana cela [illegible] o njegovem [illegible] usede v [illegible] svet?

Igro smo si sposodili pri Mladinski knjigi Trgovini v Ljubljani.

Format	Mega Drive
Zvrst	športna simulacija
Založnik	Accolade
SKUPAJ	76

DRAGON - THE LEGEND OF BRUCE LEE

PRIŠEL JE GLASNO IN VSTOPIL V LEGENDO?

Hollywood je kraj, ki ga je nekoč kupil bogat Američan, da bi po umiku iz aktivnega življenja tam gojil limone in užival v naravi. Potem pa je storil usodno napako. Filmska ekipa ga je prišla prosit, če lahko v njegovem sadovnjaku posnamejo nekaj kadrov za najnovejšo burlesko. Tip jim je snemanje dovolil, filmarjem pa je bilo v tistem sadovnjaku tako lepo, da so kar ostali za vedno. Svašta.



Na istem kraju se je v začetku sedemdesetih pojavil hongkonški mutant, ki je totalno obvladal pravi cocktail borilnih veščin (za naše mlajše bralce in bralke: Jean Claude van Damme bi bil proti njemu le ubog amater), slišal pa je na ime Bruce Lee in v rodnem kraju je že veljal za zvezdo borilnih filmov. Hollywoodarji so njegove hongkonške filme na novo zmontirali, sinhronizirali, poslali v kinodvorane, pobasali denar, fanta pa nagnali na snemanje novega filma. Seveda pa se je japonski mafiji zdelo zamalo, da oni pri tem nič ne zaslužijo in Bruce je prejel prijazno pisemce, naj ne pozabi starih prijateljev. Bruce jih ni upošteval in za kazen ga je odnesla Psiho-vrana (tako kot lani njegovega sina med snemanjem ne-psiho Vrana). In tako se žako leto nazaj Hollywoodarji spomnijo o Zmaju (Bruceovo ljubkovalno ime) posneti film. Seveda je Virgin takoj odkupil licenco in na naše konzole lansiral istoimensko igro.

Izbirate lahko med filmsko zgodbo ali navadnim pretepom. Razlikujeta se po tem, da v filmski zgodbi mlatimo različne nasprotnike in je dovolj, če vsakega namahamo le enkrat, pri navadnem pretepu pa udrihamo po svojemu dvojniku, ki ga moramo premlatiti petkrat, da neha težit. Aja, v filmski zgodbi lahko bitko tudi izgubite (prijave iz občinstva: "Valjda budado idioti! Pred zid z njimi!!!"), ker imate več življenj (pač odvisno od izbire težavnosti). Način bojevanja je izveden unikatno, med bojem si nabirate izkušnje in tako lahko povečate obseg udarcev ali pa si priborite celo nunčake, ki jih nasprotniku/om zavežete okrog vratu namesto kravate.

Igra seveda podpira igranje v dvoje, oziroma celo v četvero (s primernim hardverskim dodatkom). Lahko ji pa zamerim, da za udobno igranje zahteva ploščico s šestimi gumbi. Se zunanji izgled, grafika je zadovoljiva, glasba in efekti tudi, le po zmagi Bruce zamijavka(???). Sum na summarum, raje kupite MK !!

Igro smo si sposodili pri Mladinski knjigi Trgovina v Ljubljani.

Format	Mega Drive
Zvrst	borilna igra
Založnik	Virgin
SKUPAJ	73

MEGAZINOVIH VROČIH PETNAJST

1.	(1)	Doom 2	id Software
2.	(3)	UFO	MicroProse
3.	(4)	Martal Kambat	Virgin
4.	(5)	Theme Park	Bullfrag
5.	(7)	Dune 2	Virgin
6.	(8)	SimCity 2000	Maxis
7.	(2)	Doom	id Saftware
8.	(6)	Calanizatian	MicroProse
9.	(14)	One Must Fall 2079	Epic Megagames
10.	(11)	Tie Fighter	LucasArts
11.	(10)	Pinball Fantasies	21st Century
12.	(-)	The Lian King	Virgin
13.	(13)	Ultima 8	Origin
14.	(-)	Warcraft	Bizzard Entertainment
15.	(15)	Sim Farm	Maxis

NAGRAJENCI IZ 16. ŠTEVILKE

1. Miška Pilot Mouse (**Evantus Computers d.o.o., (061) 1595 108**): *Igor Šilar, Zagrajškova 86, Kranj*
2. Igra Retribution za PC CD-ROM (**Gremlin**): *Andrej Vidmar Lahovič 99, Cerklje na Gorenjskem*
3. Igra Inferno za PC CD-ROM (**Ocean, UK**): *Simon Žagar Pod Strahom 37, Škofljica*

NAGRADE ZA TOKRATNE IZŽREBANCE BODO:

1. Megaluman-ski poster Lemmings (Psygnosis, UK)
2. Igra Alone in the Dark 2 za PC CD-ROM (**Infogrames, France**)
3. Baseballske čepice (Psygnosis, UK)

Hi!



Sanya, moj sestra je sou na počitnica pa je dala mena Jose da napišim njena kolumna. Jas sem trugu glafni tester za iger pri LucasArts. Usi novi iger probam jas in moj tim za probanje. Celo založba nestrpno čaka na naš ocena od igre. Nej vam povem še da je u United States Machintosh selo popularno računalnik, use vrč pa je PC with CD ROM drive. Na leto koncetriramo na top 15 od vaš megazin u vaš deželo se račo pretepat saj vodijo sama taki igre. Na other side pa je velik lepih iger visok preplezalo kar daje nasmi otrokom in njihov ma, how do you say, unukom chance that is možnost da naeh bodo lepš future. A ni lepšeje gradit kot pa i nemu tam glavo odrezat? By the way, uredništvo Megazina je full cool, sami nice guys, pravjo da opvladam slovenšk jezik selo toper, jazst pa se ne čudim, saj mi moja bapica je Cleveland nančila.

Vaš Jose

Gmhung spet zamočil!

Gmhungu doslej še nič ni uspelo, čeprav ga pošiljajo v najdražje šole — Urednik pripravlja ostre sankcije, s psihiatri pa se pogovarja o popustih za kliniko

OD NAŠE DOPISNICE

LJUBLJANA, 27. januarja — Forrest Gmhung si je danes spet izmislil zgodbico, ki naj bi opravičila ponovno zamočitev revije Megazin in zamudo prejšnje (novoletne) številke. V četrtek naj bi ga v zasedi počakali trije neznanci, ga pretepli ter mu poškodovali disketo s slikami iger v tej številki. Za skoraj deset dnevno zamudo novoletne številke pa si je izmislil še bolj nespodobno zgodbo.

Organizirati je namreč moral ognjemet v Ljubljani, vendar so mu organi pregona to v zadnjem trenutku preprečili. Ognjemet kljub hitremu posredovanju ni čisto uspel, rešili pa so vsaj čast glavnega mesta Slovenije. V zgodbici, ki jo je prijavil tokrat pa so že očitne sledi shizofrenije, paranoje in prezgodnje demence. Zaradi hitrega menjavanja razpoloženja, pa sumijo tudi cikiopatstvo. Trije suroveži naj bi ga torej napadli in poškodovali disketo, zaradi česar so slike zabrisane in nejasne. Jasno je da se s poškodbo diskete slike ne morejo zabrisati, česar pa Gmhung ne ve. V patetičnih poskusih, da bi obranil integriteto je trdil, da bi bile slike kljub vsemu uporabne. Zato je pozval vse, ki berejo Megazin, pa tudi tiste, ki takšnih stvari ne počenjajo, da ugotovijo h kateri igri spadajo slike, ki jih je uničil. Na glasovnico torej vpišite imena iger, ki so na slikah. Vse igre so opisane v tej številki, tako da rešitev ne bi smela biti pretežka!

KARMEN COKL

Nagrajenci iz prejšnjih številk

LJUBLJANA, 27. januarja — V prejšnji številki smo zaradi znanih razlogov pozabili objaviti nagrajence iz 15. številke. Rešitve križanke so *spomin, okvara, sistem, oprema, zaslon, sektor*, nagrajenci pa **Damjan Kuhar**, Staneta Rozmana 4, 64000 Kranj (knjiga Corel Draw za telebane, Pasadena d.o.o.); **Julijana Urbanija**, Archinetova 1, 61110 Ljubljana (Digitalna ura z igrico Megazin); **Franko Sajn**, Kosovelova 7, 66250 Ilirska Bistrica (CD ROM Windows Wonder, Infobia). V prejšnji številki, kjer je bila rešitev *Hewlett Packard*, pa so bili izžrebani Simon Pečovnik, Rupercе 69 (OS/2 Warp, IBM Slovenija), Filip Podlogar, Benčičeva 3, Koper (OS/2 Warp, IBM Slovenija); Darko Vidmar, Zvodno 66, Celje (Windows Entertainment Pack 3, Marmis). Vsem nagrajencem iskreno čestitamo!

Nagrade: CD-ROM Mitsumi Single Speed (Eurocom 2000, Stegne 21, Lj., 061 1598 057); igro Microcosm (KFM, Cesta VIII/1, Velenje, 063 858 134); analogno igralno palico QuickShot Super Warrior (Byte Inside, Slovenska c. 15, Lj., 061 1253 412)

1 

2 

3 

DALIBOR JOVANOVIĆ

Mortal Kombat II

LIU KANG
Posebni udarci: Standing Fireball, naprej, naprej+visoki udarec a roko Crouching Fireball, naprej, naprej+nizki udarec a roko Flying Kick, naprej, naprej+visoki udarec z nogo Bicycle Kick, drži nizki udarec z nogo tri sekunde in spusti Fatalities Dragon, dol, naprej, nazaj, nazaj+visoki udarec z nogo Wheel Kick, krog za 360° v nasprotno smer urinega kazalca stran od nasprotnika Pit/Spikes, nazaj, naprej, naprej+nizki udarec z nogo Babality, dol, dol, naprej, nazaj+nizki udarec z nogo Friendship, naprej, nazaj, nazaj, nazaj+nizki udarec z nogo

BARAKA
Posebni udarci: Double Kick, ko je nasprotnik blizu dvakrat hitro pritisni visoki udarec z nogo Blade Spark, nazaj+visoki udarec z roko Blade Fury, nazaj, nazaj, nazaj+nizki udarec z roko Blue Spark, večkrat dol, dol, nazaj, nazaj+visoki udarec z roko Fatalities Decapitation, nazaj, nazaj, nazaj+visoki udarec z roko, igralna ročka s tremi gumbi: nazaj, naprej, dol+nizki udarec z roko, igralna ročka s šestimi gumbi: nazaj, naprej, dol+visoki udarec z nogo Pit/Spikes, naprej, naprej, dol+visoki udarec z nogo Babality, naprej, naprej, naprej+visoki udarec z nogo Friendship, gor, naprej, naprej+visoki udarec z nogo

KITANA
Posebni udarci: Fan Swipe, nazaj+visoki udarec z nogo Fan Toss, igralna ročka s tremi gumbi: naprej, naprej, nizki udarec z roko, igralna ročka s šestimi gumbi: naprej, naprej, nizki in visoki udarec z roko Spin Fan Lift, nazaj, nazaj, nazaj+visoki udarec z roko Square Wave Punch, nazaj, dol, dol-nazaj, nazaj+visoki udarec z roko Fatalities Decapitation, blok, blok, blok+visoki udarec z nogo Kiss of, drži gumb za nizki udarec z nogo, naprej, naprej, dol, naprej, spusti gumb za nizki udarec z nogo Pit/Spikes, naprej, dol, naprej+visoki udarec z nogo Babality, dol, dol, dol+nizki udarec z nogo Friendship, dol, dol, gor+nizki udarec z nogo

MILEENA
Posebni udarci: Teleport Kick, naprej, naprej+nizki udarec z nogo Roll Attack, nazaj, nazaj, dol+visoki udarec z nogo Sai Toss, za dve sekundi drži na igralni ročki s tremi gumbi nizki udarec z nogo, na igralni ročki s šestimi gumbi visoki udarec z roko Fatalities Psycho Stab, približaj se nasprotniku in na igralni ročki s tremi gumbi: naprej, nazaj, naprej+visoki udarec z roko, na igralni ročki s šestimi gumbi: naprej, nazaj, naprej+nizki udarec z roko Sucks, drži visoki udarec z nogo za tri sekunde in ga spusti v neposredni bližini nasprotnika Pit/Spikes, naprej, dol, naprej+nizki udarec z nogo Babality, dol, dol, dol+visoki udarec z nogo

KUNG LAO
Posebni udarci: Teleport, dol, gor Hat Toss, na igralni ročki s tremi gumbi: nazaj, naprej+visoki udarec z roko, na igralni ročki s šestimi gumbi: nazaj, naprej+visoki udarec z roko Whirlwind Spin, gor+blok, gor+nizki udarec z nogo Aerial Kick, dol+visoki udarec z nogo na vrhu skoka Fatalities Hat Decapitation, umakni se na rob ekrana in na igralni ročki s tremi gumbi visoki udarec, in spusti na igralni ročki s šestimi gumbi nizki udarec z roko: nazaj, naprej+nizki udarec z nogo Pit/Spikes, naprej, naprej, naprej+visoki udarec z nogo Babality, nazaj, nazaj, naprej, naprej+visoki udarec z nogo Friendship, nazaj, nazaj, nazaj, dol+visoki udarec z nogo

RAYDEN
Posebni udarci: Rayden Torpedo, nazaj-dol, dol-naprej, naprej+, na igralni ročki s tremi gumbi visoki udarec z roko, na igralni ročki s šestimi gumbi nizki udarec z roko Dive Attack, nazaj, nazaj, naprej Teleport, dol, gor Shocker, za nekaj sekund drži na igralni ročki s tremi gumbi visoki udarec z nogo, na igralni ročki s šestimi gumbi visoki udarec z roko Fatalities Super Shocker, drži nizki udarec z nogo za nekaj sekund in na igralni ročki s tremi gumbi visoki udarec z nogo in spusti v bližini nasprotnika, igralni ročki s šestimi gumbi visoki udarec z roko in spusti v bližini nasprotnika Pit/Spikes, drži blok, gor, gor+, igralna ročka s tremi gumbi: nizki udarec z roko, igralna ročka s šestimi gumbi: visoki udarec z roko Babality, dol, dol, gor+visoki udarec z nogo Friendship, dol, nazaj, naprej+visoki udarec z nogo (najmanj 7 cm oddaljen od nasprotnika)

JOHNNY CAGE
Posebni udarci: High Fireball, nazaj-naprej, dol, nazaj+visoki udarec z roko Low Fireball, nazaj-nazaj, dol, naprej+, igralna ročka s tremi gumbi: visoki udarec z roko, igralna ročka s šestimi gumbi: nizki udarec z roko Shadow Kick, nazaj, naprej+nizki udarec z nogo Shadow Uppercut, nazaj, dol, nazaj+visoki udarec z roko Package Check, blok+nizki udarec z roko Fatalities Torso Rip, približaj se nasprotniku, dol, dol, naprej, naprej+, igralna ročka s tremi gumbi: visoki udarec z roko, igralna ročka s šestimi gumbi: nizki udarec z roko Knock His Block Off, naprej, naprej, dol, gor (približaj se nasprotniku in drži dol+nizki udarec z roko+nizki udarec z nogo+blok) Pit/Spikes, dol, dol, dol+visoki udarec z nogo Babality, nazaj, nazaj, nazaj+visoki udarec z nogo Friendship, dol, dol, dol, dol+visoki udarec z nogo

JAX
Posebni udarci: Earthquake Punch, drži nizki udarec z nogo tri sekunde in spusti Gotcha Grab, naprej, naprej, potem pritiskaj priklenjeni nizki udarec z roko Energy Wave, nazaj-naprej, dol, nazaj+visoki udarec z nogo Fatalities Head Clap, naprej, naprej, naprej in drži igralna ročka s tremi gumbi visoki udarec z nogo, spusti ko je nasprotnik približa, igralna ročka s šestimi gumbi nizki udarec z roko, spusti ko se nasprotnik približa Arm Rip, štirikrat pritisni blok in pritiskaj nizki udarec z roko (ko je nasprotnik oddaljen za en centimeter) Pit/Spikes, gor, gor, dol+nizki udarec z nogo (drži blok) Babality, dol, gor, dol, gor+nizki udarec z nogo (drži blok) Friendship, dol, dol, gor, gor+nizki udarec z nogo (drži blok)

SUB-ZERO
Posebni udarci: Freeze, nazaj-dol, dol, naprej, naprej+, igralna ročka s tremi gumbi: visoki udarec z roko, igralna ročka s šestimi gumbi: nizki udarec z roko Ground Freeze, nazaj-dol, dol-nazaj, nazaj+nizki udarec z nogo Slide, nazaj+nazaj+nizki udarec z nogo+, igralna ročka s tremi gumbi: visoki udarec z roko, igralna ročka s šestimi gumbi: nizki udarec z roko Fatalities Pitch-e-Doom, z nasprotne strani ekrana nazaj, nazaj, dol, naprej in hkrati drži igralna ročka s tremi gumbi nizki udarec z nogo in spusti igralna ročka s šestimi gumbi nizki udarec z roko in spusti Super Freeze/Shatter Punch, naprej, naprej, dol+visoki udarec z nogo, potem pa še naprej, dol, naprej, naprej+visoki udarec z roko Pit/Spikes, dol, naprej, naprej+blok Babality, dol, nazaj, nazaj+visoki udarec z nogo Friendship, nazaj, nazaj, dol+visoki udarec z nogo

SCORPION
Posebni udarci: Spear, nazaj, nazaj+nizki udarec z roko Teleport Punch, dol, nazaj+visoki udarec z roko Air Throw, blok, medtem ko sta oba protivnika v zraku, blizu eden drugemu Fatalities Spear Swipe, približaj se nasprotniku, dol, naprej, naprej, naprej+, igralna ročka s tremi gumbi: visoki udarec z nogo in spusti, igralna ročka s šestimi gumbi: visoki udarec z roko in spusti Torch Him, ko si dva ali več cm oddaljen od nasprotnika, drži blok, gor, gor+, igralna ročka s tremi gumbi: nizki udarec z roko, igralna ročka s šestimi gumbi: visoki udarec z roko Pit/Spikes, dol, nazaj, nazaj+visoki udarec z nogo Babality, dol, nazaj, nazaj+visoki udarec z nogo Friendship, nazaj, nazaj, dol+visoki udarec z nogo

REPTILE
Posebni udarci: Acid Spit, naprej, naprej+visoki udarec z roko Orb, igralna ročka s tremi gumbi: nazaj, nazaj, nizki udarec z roko, igralna ročka s šestimi gumbi: nazaj, nazaj+nizki in visoki udarec z roko Slide, nazaj+blok+nizki udarec z nogo+, igralna ročka s tremi gumbi: visoki udarec z roko, igralna ročka s šestimi gumbi: nizki udarec z roko Invisibility, nevidnost vključite/izključite z naslednjo kombinacijo: blok, gor, gor, spusti blok, dol+, igralna ročka s tremi gumbi: nizki udarec z roko, igralna ročka s šestimi gumbi: visoki udarec z roko Fatalities Invisible Kill, ko sta že nevidni: naprej, naprej, dol+visoki udarec z nogo Tongue Lashing, nazaj, nazaj, dol+nizki udarec z roko Pit/Spikes, dol, naprej, naprej+blok Babality, dol, nazaj, nazaj+nizki udarec z nogo Friendship, nazaj, nazaj, dol+nizki udarec z nogo

SHANG TSUNG
Posebni udarci: 1 Skull, nazaj, nazaj+visoki udarec z roko 2 Skulls, nazaj, nazaj, naprej+visoki udarec z roko 3 Skulls, nazaj, nazaj, naprej, naprej+visoki udarec z roko

Morphing Shang Tsung lahko prevzame podobo vseh ostalih borcev in uporablja njihove posebne udarce in druge poslastice: Kung Lao, nazaj, dol, nazaj+visoki udarec z nogo Liu Kang, nazaj, naprej, naprej+blok Johnny Cage, nazaj, nazaj, dol+visoki udarec z roko Kitana, trikrat hitro pritisni tipko za blok Jax, dol, naprej, nazaj+visoki udarec z nogo Rayden, dol, nazaj, naprej+nizki udarec z nogo Baraka, dol, dol+nizki udarec z nogo Mileena, tri sekunde drži igralna ročka s tremi gumbi: nizki udarec z nogo, igralna ročka s šestimi gumbi: visoki udarec z roko Sub-Zero, naprej, dol, naprej+visoki udarec z roko Scorpion, drži blok, gor, gor Reptile, drži blok, gor, dol+, igralna ročka s tremi gumbi: nizki udarec z roko, igralna ročka s šestimi gumbi: visoki udarec z roko Fatalities Soul Suck, drži blok, gor, dol, gor+nizki udarec z nogo Dive-a-Death, drži visoki udarec z nogo tri sekunde, spusti, dober centimeter od žrtve (ki mora biti obrnjen proti tebi) Prelev v Kintaro 15 sekund drži igralna ročka s tremi gumbi: blok udarec z nogo, igralna ročka s šestimi gumbi: nizki udarec z roko. Spusti, ko si dober meter oddaljen od žrtve Pit/Spikes, dol, dol, gor, dol in drži blok Babality, nazaj, naprej, dol+visoki udarec z nogo Friendship, nazaj, nazaj, dol, naprej+visoki udarec z nogo.

Kalšnik Jernej nam želi, da se bi naše prednovoletne želje izpolnile in odgovarja Andreju Špilaku za Another World. Kode so EDJI, HICI, FLLD, CCAL, EDIL, FADK, KCIN, FIEI, FLAK, LAID, LFEK, lahko pa ga tudi pokličeš med 15 in 16 uro na tel. 061/611-410

Jože (065/75-138) ima probleme z igro Return of the Phantom, kjer v katakombah ne zna dalje. Call him!

Sergej (061/51-623) potrebuje pomoč pri igri Reunion. Zanima ga, če obstajajo kakšne kode (nope!), če pa jih ni, kako se opremiti proti Morgiul fleet 7? Naredi čim več vojske (tanki, avioni) in upaj, da te ne pololčejo.

Bokir iz Velenja sprašuje: 1. V čem je v resnici napaka, da Pentium ne zna računati? Saj ne, da ne bi znal računati, le pri deljenju določenih števil pride do minimalnih odstopanj, pa še to bolj poredko. 2. Ali to pomeni, da je za nas navadne smrtnike še vedno najbolj ziher in finančno prijazen DX2? Lahko kupiš tudi DX4/100MHz. A boš? 3. Kot je znano, so hit igre na CD jih zelo drage. Kateri CD naj kupim (do 5000 SIT), da je dober in ni vesoljska simulacija? Stari CDji se že dobijo tudi po nižjih cenah. Malo pobrskaj po oglasih v Megazinu, osebno pa ti predlagamo Myst ali kakšno kompilacijo.

Grega Jerase (064/401-343) se zanima za rešitev igre Cobra Mission. Če kdo ve, kako najti ali kupiti steklenico konjaka, naj ga prosimo pokliče.

Gašperja iz Celja (063/441-564) zanima (že drugič), kako v Detroitu serijsko izdelovati avtomobile in kako pri Quarantine končati stopnjo in kaj se zgodi z ljudmi, ki jih v prej omenjeni pošiješ po gobe. Tisti, ki jih pokončaš, pač odletijo v cyber nebesa, avtomobili pa na binarno deponijo. Stopnjo pa končaš tako, da dokažeš svojo sposobnost in brzino pri prevažanju ljudi in materialnih dobrin (poskusi z dostavo paketov v Lumpy Mall)

Jeraj iz Komende sprašuje, zakaj mu pri igri Micro Machines zablokira računalnik, ko hoče začeti voziti. To je zato, ker Micro Machines povzročajo obilo težav z zvočno kartico. Poskusi jo odklopiti.

Mitja Grandošek iz Pesnice pri Mariboru ima hude težave pri igri MadDog Mc Cree. Ko se mu s CDja naloži uvod in hoče začeti igrati, se mu naenkrat vse zablokira, da mora računalnik resetirati. Vse, ki bi mu lahko pri tem kaj svetovali, predelaga, da mu pišejo na naslov Gradiška 409, 62211 Pesnica pri Mariboru.

Florjančič Marko (061/318-201) sprašuje, kako pri igri Privateer dobiti 200 000 dolarjev za nakup nove ladje (Opravljaj misije!), njegova (mama, sestra, žena?) Ancila pa, kdo in kje se prodaja igra Follow the Reader (igro v tujini prodaja Disney Software, pri nas se jo dobi le pri piratih)

Boštjan Keber iz Velenja (063/857-231) sprašuje, kako se v igri Mortal Kombat 1 za PC pride do Reptilea?

Dejan iz Maribora (062/653-132) v igri Lost Vikings ima težave pri debagiranju exe datotek, išče pa tudi kode za neskončno življenj v igri Aladdin.

Sašo odgovarja **Mihi** iz Lj. za igro Legend of Kyrandia, ključ za sliko: v isti sobi so 4 zvonovi različnih barv. Vzameš palico in igraš do-fa-mi-re (zelen, bel, zlat, moder) in slika se dvigne in lahko vzameš ključ.

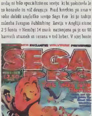
NOVICE

V rubriki Novice objavljamo najnovejše informacije s trga računalniške industrije, kakor nam jih sporočajo firme. Za razliko od drugih revij, ki so z eno nogo v Ameriki in drugo v zahodni Evropi, pa se bo Megazin osredotočil le na slovensko tržišče, saj je to za slovenskega kupca pač edino aktualno.

Slovenska podjetja vabimo, da nam redno pošiljajo novice na naslov: Megazin, Celovska 43, Ljubljana, ali pa prek faksa (061) 1326-212.

Sega je full Mega

Na slovenskem trgu za ljubitelje Sege vse do sedaj ni bilo specializirane revije, ki bi pokrivala le to konzolo in nič drugega. Pred kratkim pa smo v roke dobili angleško revijo Sega Pro, ki jo izdaja založba Paragon Publishing. Revija v Angliji stane 2,5 funta, v Nemčiji 14 mark, natisnjena pa je na 98 barvnih straneh in vezana v trd hrbet. V njej boste



našli vse uspešnice za Mega Drive, Game Gear ter Mega CD ter še kopico tematskih člankov o pravkar nastajajočih igrah, napovedi, navodila ter nasvete. Pohvaliti je treba zlasti dober, tipično angleški dizajn. Ker gre za revijo, namenjeno mlajšim bralcem, je v njej vse polno slik, velikih črk, še večjih naslovov ter humornih komentarjev.

Če želite dodatne informacije ali bi se na revijo naročili, pokličite slovenskega **uvoznika Mladinsko Knjigo trgovine na tel. 061 311 150** ali pa jih obiščite v njihovi poslovalnici na **Miklošičevi 48**.

Zopet nova trgovina

V prejšnji številki Megazina ste v rubriki Novice že lahko brali o novi slovenski računalniški trgovini, ki jo je odprlo podjetje Colby d.o.o.

Očitno se trg računalništva za domače oz. končne uporabnike razvija še bitreje, kot je bilo videti. Podjetje Colby je namreč odprlo že drugo računalniško trgovino, kjer boste zopet lahko našli kopico CD plošč po ugodnih cenah. V trgovini lahko kupite tudi postransko opremo za vaš računalnik, od mišk, podlog, pa do disket in čistilne opreme. Naročite lahko tudi sestavo PC ja po želji, igre, ki vas zanimajo, pa lahko, kadar ni gneče, tudi lastnoročno preizkusite.

Trgovino boste našli v kletni etaži tržnice Koseze na Vodnikovi 187. Pokličete jih lahko tudi po telefonu: **Colby d.o.o., 061/50-113**.

Salon v Žalcu

Tudi podjetje Chip d.o.o. je odprlo svojo računalniško trgovino, ki je usmerjena predvsem k PC multimediji. V salonu na Roševi 1 boste našli obilico uspešnic na CD z zadnjih mesecev, kupili pa boste lahko tudi malce starejše CD-je. Ponudba CD iger je zaradi uvoza z daljnega vzhoda tudi cenovno zelo dostopna in zato vredna pozornosti.

Za dodatne informacije jih pokličite na tel. številko **063/715 160** ali pa jih obiščite v **Žalcu na Roševi 1**.

Slovenski Word for Windows 6.0

Kdo ne pozna v svetu najbolj razširjenega urejevalnika besedil Microsoftovega Worda? Z verzije WinWord 2.0 je **Microsoft** preskočil kar na WinWord 6.0 in s tem med računalničarji zanetil paniko, da malce predolgo spijo. A pustimo to. Takrat je šlo le za prilagoditev verzije drugim programom, tokrat pa gre za prilagoditev celotnega jezika. Podjetje Atlantis je projekt pripeljalo že skoraj do končne prodajne verzije, ki naj bi na police prišla prav v januarju ali februarju 95. Prodajna cena slovenskega WinWorda bo enaka ceni angleškega, zato bo nekatere gotovo primamil k nakupu. Uporabniki računalnika, ki stroj še vedno uporabljajo le kot nadomestek za pisalni stroj, so namreč še vedno v večini. Stari računalničarji, ki kot jezik PC jev priznavajo izključno Angleščino, pa so si svoje urejevalnike besedil tako že davno nakupili. Slovenski WinWord 6.0 bo preveden od glave do pet, skupaj s čisto vsemi meniji, pogovornimi okni, nasveti in celotno pomočjo. Vgradili naj bi tudi slovenski črkovalnik (po domače spell checker), o čemer se Atlantis pogovarja s podjetjem Amebis, avtorjem slovenske BesAne.

Več informacij: **Skupina Atlantis, Hajdrihova 28, 061/125-1250**

Megazin zopet v soju žarometov

Pred kratkim so nas na uredništvu revije in hkrati sedežu Pasadene Publishers na Celovški 43 obiskali producenti ter snemalna ekipa Televizije Slovenija. Šlo je za pripravo oddaje Poslovni izziv, ki bo na sporedu 20. februarja. V intervjuju sta direktor Andrej Klemenc in odgovorni urednik Boštjan Troha televizijcem izpričala marsikaj, kar bo gledalce oddaje gotovo zanimalo. Kako v slovenskem medijskem prostoru začeti s popolnoma novim projektom, ga premakniti z ničle, utrditi in mu zagotoviti prihodnost, na kakšen način je Megazin zaživel, kaj pripravlja v prihodnosti, kaj in kdo sploh poganja revijo. Vsi, ki vas torej iz čisto poslovnega vidika zanima, kako v dobrem letu in pol na majhnem slovenskem trgu med kopico računalniških revij uveljaviti svojo idejo, prisluhnite oddaji Poslovni izziv na TVS2 ali ob ponovitvi na TVS1.

Peta barva; Baking Powder?

Zagotovo ste prvo napovedano novost, ki smo jo v Megazinu pripravljali za prihodnost, ob prelistavanju revije že opazili. Gre za peto barvo na naslovnici, česar v Sloveniji ne premore še nobena revija. To je seveda dejstvo, na katerega smo (sicer z dobršnjo mero samohvale) tudi upravičeno ponosni. Peta barva, ki jo v tiskarni nanesejo na platnice naknadno, je sicer na zahodu prisotna že dalj časa, pri nas pa jo je še vedno treba naročiti iz tujine. Toda kaj sploh želimo doseči z živahno barvo? Predvsem dve stvari. Večjo vidnost naših bralcev na cesti, saj je takšna naslovnica nalepljena na šolski torbi dobro vidna tudi voznikom avtomobilov. Z večjo opaznostjo v kioskih pa merimo tudi na spektakularen porast prodaje in zmanjšanje nesreč, v katerih težki tovornjaki spregledajo večkrat slabo viden časopisni kiosk.

Pripravil Aleš Petrič

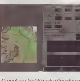
VistaPro 3.20

Kako oblikovati navidezno pokrajino, jo animirati, postati in ostati bog? Z Visto, programom za generiranje pokrajin!

Znano je, da je VistaPro ze vrsto let vodilni program za kreiranje lomljeninskih pokrajin. Koncem lanskega leta pa so pri Virtual Reality Laboratories Inc. poslali na trg svoj za dve decimalki pomlajeni izdelek. Prvi vtis ni bil nič posebnega, saj sem vajen tovrstnega ravnanja proizvajalcev. Navadno sem pozoren na izdelke, ki so vsaj za celo stevilo mlajši. Tokrat je stvar malček drugačna. Resda kakovost izdelka ostaja na isti ravni, dodanih pa je nekaj novosti in orodij, ki uporabniku bistveno olajšajo delo. Leto 1993 se je pisalo, ko je hladnega oktoberskega jutra izpod tipkovnice gospoda in dragega prijatelja A.T. ugledal Megazin razkošen članek testov tovrstnih programov s pompoznim naslovom Postanite bog. Sedaj pa, kaj naj rečem? Lahko samo skromno svetujem...

Ostanite bog

Kontrolna plošča ostaja na prvi pogled nespremenjena. Dodana je le opcija BEEP (če me spomin ne vara sem nekaj podobnega opazil že na starejši verziji za Amigo) služi pa namenu, katerega pove ze samo ime. Ob vsakem sporočilu se oglasi brenčač, tore) ni omembe vredna. Zadeva se pokaže v novi luči šele ob listanju menijev. Prva sladka novost ki sem jo zasledil



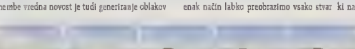
je velikost poligona, kjer lahko sedaj delate v dimenziji 2050*2050 pik (naj mimogrede omenim, da je od velikosti poligona odvisna natančnost detajlov pokrajine, ki jo kreirate). Sprememb je bil deležen tudi menu SAVE, saj je po novem mozno posneti relief v formatu DXF, kar pride prav če delate z AutoCadom ali pa Imaginom. Objekt lahko posnamete tudi v formatu ascii, kjer vsaka točka poligona dobi svojo vrednost x y in z. Omembe vredna novost je tudi generiranje oblakov sedaj vidite strukturo oblakov na zaslonu. Tako boste lahko brez truda poiskali pravo velikost in obliko nebeških ovčic, ki se poda vaši mojstrovini. V menuju IQ lahko z opcijo user izberete katerikoli (ne le enega) lastnoročno spisani scenarij s parametri, ki jih največ uporabljate (nekaj scenarijev je priloženih), oziroma kar iz Viste poženete priložene programe (več o njih kasneje). Prav tako je izboljšan algoritem programa, saj je Vista 3.20 za povprečno 20% hitrejša od verzije 3.0.

Motokros z Visto

Makepath ni nov program, dobili ste ga lahko ze z visto 2.0. Vendar ste morali imeti "vsaj" Amigo. Že ime pove da s programom kameri določite pot, po kateri se giblje skozi pokrajino. Lep grafični vmesnik in oblika funkcij pričarata animaciji karseda resnično podobo. Delo s programom je sila enostavno. Na poligon vnesete točke, ki jih z opcijo makepath povežete med seboj v odprto ali zaključeno pot. V vsaki točki na poti lahko z opcijo target določite objekt, v katerega bo usmerjena kamera, dodajate zanke, spreminjate naklon kamere, višino pa lahko opazujete v oknu v desnem spodnjem kotu zaslona. Za sladokusce je dodano nekaj modelov kot so jadralno letalo, reaktivno letalo, vodeni izstrelek, helikopter in motocikel. Seveda lahko določujete tudi hitrost vožnje oz. preleta. Preden shranite svoj scenarij, pa si lahko z opcijo viewpath ogledate sprehod po žičnem modelu pokrajine. Resnično uporabno orodje za izdelavo animacij.

Od prazgodovine do danes

Za vse ki jim prelei pokrajine ne zadošča, se lahko z Vistinim časovnim strojem popeljejo v prazgodovino. Vmorph je novo orodje, ki bo novim lastnikom Viste še kako popestril življenje, saj tu lahko vsaki sličici animacije spreminjate vse parametre dostopne z Visto. Tako sem naprimer v vrstico DEM_LOD pod FRAME#1 naložil željeni poligon I (katerega sem prej dodobra obdelal z brusnim papirjem), v isto vrstico pod FRAME#5 pa isti poligon v originalnih razsežnostih. Z opcijo morph dosezemo preobrazbo poligona od prazgodovine do danes v petih sličicah. Na enak način lahko preobrazimo vsako stvar, ki nam pride pod roke. Nadutim kemikom lahko pokažemo, kako se preobrazi bistra rečica v smrdljiv vodotok, če bo njihova tovarna še naprej spuščala strupene odplake v reko. Občinskemu svetu predočimo podobo ravnokar pogozdenega pobočja, kakršno bo izgledalo čez 50 let. Lahko pa preprosto prepričate ženo, zakaj se bolj splača investirati v zmogljiv računalnik, kot pa v letnikovanje na morju. Zrendate nekaj animacij sončnih zahodov na jadranskem morju, posadite jo za računalnik in še vedela ne bo, da ste jo naplahtali.



Za konec...

Poleg dobite še obilico programčkov za pretvorbo formatov. Kljub temu, da bistvenih sprememb ni, je vendar dodanega toliko novega, da vam bo prihranjenega mnogo truda in časa, vaše izdelke pa boste lahko prikazali z Vmorphom v novi dimenziji.

VistaPro 3.20

Računalnik: PC, Amiga
Minimalna konfiguracija: PC 386, 4 MB
Priporočena konfiguracija: 486DX2/66, 12 MB
Testna konfiguracija: 486DX2/66, 4 MB
Naslov distributerja: Virtual Reality Laboratories Inc. P.O.Box 1963, Rocklin, CA 95677, USA

Andrej Truha

Testirali smo najpopularnejše ročne skenerje, preberete pa si lahko še precej informacij o skenerjih nasploh

Ročni skenerji

Računalniki so precej dobra pogruntavščina toda ljudje žal (ali pa k sreči) delamo in razmišljamo na povsem drugačen način. Živimo v analognem svetu daleč od ničel in enic. Prav most med človekom in strojem je staromoden ozek in silno majav. Za primer ne bo treba daleč besedilo ki sedaj nastaja vnašam prek tipkovnice vhodne enote ki se ne razlikuje bistveno od tistih izpred petnajstih let. Računalnik pa mi svoje "doumevanje" prikazuje na zaslonu ki deluje podobno kot njegovi pradedje iz konca sedemdesetih. Vhodne in izhodne enote vrata med digitalnim in analognim svetom se torej prilagajajo človekovim psihofizičnim sposobnostim in ne napredku znanosti. Tudi skenerje so izumili, da bi lažje blodili po svetu ničel in enic.

Zakaj ročni skener?

V svojem delu z računalnikom ste verjetno pretipkali marsikatero besedilo ali (nekoč priljubljene) programske listinge. Če je bilo le nekaj strani je morda šlo brez kletvic toda nekoč davno je revija Računari objavila nekaj deset strani strojne kode ki jo nekateri pretipkavajo še danes. Tudi program Bližna bilanca iz knjige Čudoviti svet računalnikov je postala legenda. Kaj bi tedaj dali za james-bondovsko napravico s katero bi potegnil čez listing in na zaslonu bi se prikazal program natančno tak kot na papirju.

Z izpopolnitvijo algoritmov za optično razpoznavanje znakov in besedila (OCR) postaja mučno pretipkavanje besedil v računalnik preteklost. Največ ročnih skenerjev pokupijo ravno ljudje ki jim tipkanje ni v zabavo. Seveda pa ima tudi OCR svoje meje in ta se največkrat imenuje rokopis. Algoritem še nekako zmore prebaviti natisnjeno ali natipkano besedilo večina pa nas piše tako grdo da program takoj dvigne roke.

Drugi razlog za nakup je namizno založništvo. Seveda ne za izdelavo vrhunskih fotolitov pač pa za črno-bele in tudi barvne publikacije kjer kakovost slike ni najbolj bistvena denimo najrazličnejše oglasnike in ugankarske revije.

Ročni skener pride precej prav tudi pri izdelavi video predstavitev zaj je moč zajeti katerokoli sliko in jo vplesti v atraktivno prezentacijo. Ta način predstavitve idej je priljubljen predvsem v Ameriki vse bolj pa služi tudi k nam. Saj veste ena slika je vredna tisoč besed.

Med razlogi za nakup pa je tudi zabava! Ob zimskih večerih lahko namesto pripovedovanja pravljic poskenirate družinski album in na sliki sestre ali brata vadite plastično kirurgijo.

Skratka razlogov za nakup ročnega skenerja je ogromno zato si oglejmo nekaj teh naprav.



Genius ScanMate Color

Logitech ScanMan Color



Pet skenerjev malce podrobneje

Precej podobna in najzmogljivejša sta Logitechov ScanMan Color in Geniusov ScanMate Color. Oba ponujata 256 odtenkov sive ali celo 24-bitno paleto torej 16,7 milijona barv. Oba zmoreta 400 dpi ScanMate pa celo 800 česar ne zmore prenekateri ploski skener. Pri testu skeniranja sta se oba odrezala enako kakovost slike je glede na ceno in velikost prav zavidanja vredna. Ena večjih pomanjkljivosti pa je širina pasu ki ga zajame skener. To skušajo proizvajalci popraviti s softverom ki samode

Dražje, najdražje

Ročni skenerji s ... na lestvici ... napravami. Najprej so kraljevali in še vedno kraljujejo silno dragi bobenski ... vrhunskih fotolitov. Te naprave velike kot hladilne skrinje lahko srečate le v p... ... in imajo ločljivost do 5000 dpi. Navadno so povezane z napravo za izdelovanje ... filmov (fotolitov) in imajo digitalni sistem za korekcijo barv kontrasta in osvetljenosti. Cena: 150 000 DEM in več.
Razvoj in miniaturizacija sta bobenske skenerje prinesla tudi v manjše studie. Tako napravo je moč dobiti "že" za 40 000 DEM omogoča pa skeniranje v ločljivosti 2500 do 3000 dpi.
Druga večja skupina so ploski sekenerji ki jih odlikuje predvsem hitrost in preprosta uporaba ki ni bistveno bolj zahtevna od fotokopiranja. Nekateri zmorejo tudi 1200 dpi večina pa le 400 ali 600. Tovrstne naprave bodo cenili vsi ki želijo skenirati predloge iz knjig revij ipd. saj slik ni treba izrezovati jih lepiti na boben in tako uničiti publikacije. Ploski skenerji so priljubljeni tudi zaradi povsem razumne cene od 2000 do 4000 DEM. Žal pa zaradi slabe ločljivosti niso primerni za skeniranje diapozitivov manjšega formata (leica).
Zato je v zadnjem letu vse več proizvajalcev ponudilo majhne in dokaj cenene skenerje namenjene zgolj temu formatu. Polaroidov SprintScan 35 z ločljivostjo 2700 dpi denimo se lahko kosa z nekaterimi manjšimi bobenskimi skenerji in to ob ceni 4500 DEM.



Stikalo za izbiro ločljivosti (ScanMan Color)

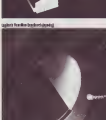


Gumb za nastavljanje svetlosti (ScanMan Color)

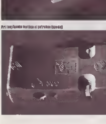
Logitech ScanMan 256 (spodaj)



Logitech ScanMan (zgoraj/spodaj)



Pri EasyTouchu kartica ni potrebna (spodaj)



ino "zlepi" poskenirane pasove slike. V lični Logitechovi škatli je najti kakovosten FotoTouch program za obdelavo skenirane slike in OmniPage Direct OCR za prepoznavo besedila. Oba programa sta kos svoji nalogi, le OmniPagu se tu in tam zalomi. Genius namesto OmniPage ponuja SmartPage, ki je morda za odtenek boljši.

Sliko še najbolj popači neenakomerno vlečenje skenerja, tudi za odkrivanje teh napak morate biti že Sherlock Holmes, pa še program vas zvesto opozorja na hitrost. Kljub temu se kar tare izdelovalcev najrazličnejših pomagal, od nosilcev do žlebov, po katerih naj bi bilo lažje vleči skener.

Stopnico nižje sta Logitechova ScanMana 256 in EasyTouch. Drobovje imata povsem enako, le da je en namenjen priključitvi na namizne PC je. EasyTouch pa bo prepričal vedno zaposlene uporabnike prenosnikov. V paketu EasyToucha namreč ni kartice temveč vmesnik, ki ga priključimo v tiskalnikov vtič, naj pa skener. Stvar deluje, le prenos podatkov je zaradi spozoanje počasnejši. Oba "vidita" le črno belo natančneje 256 odtenkov sive, zmoreta pa 400 dpi. Zato sta najbolj primerna za OCR in črno bele publikacije.

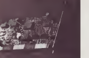
Najšibkejši je Logitechov ScanMan 32. Kot že ime pove, prepozna le 32 sivin. Kaj več kot OCR utegne biti prava muka, saj z 32 odtenki sive res ni kaj početi.

Pri vseh skenerjih ločljivost nastavljamo z stikalom, svetlost pa z vrtljivim gumbom, torej hardversko in ne s pomočjo softvera, kot je to v navadi pri ostalih vrstah skenerjev.

Kaj je OCR?

Če želimo besedilo na papirju prevesti v format ASCII, ga je seveda najprej treba poskenirati. Program nato loči vsak znak v besedilu in ga primerja z bitno sliko v svojem pomnilniku. Če sta si bitni sliki znakov vsaj približno podobni, softver znak zapiše v kodi ASCII. Večina programov za OCR ponuja tudi možnost učenja, s čimer po nekaj poskusih dosežemo skoraj 100% čisto besedilo. Naslednja stopnja prepoznavanja človekovih umotvorov pa je prevajanje govora. Večina strokovnjakov trdi, da bo softver z zadovoljivimi rezultati na voljo že letos in morda niso več daleč leta, ko bo okorna tipkovnica le spomin na (dobre?) stare čase.

Vmesniška kartica za ScanMan Color



Kako deluje?

Osnovni ustroj je pri vseh skenerjih enak Povsem bela svetloba pada na sliko ta absorbira del spektra del pa ga odbije v čitalno glavo ki je sestavljena iz treh tipal po enega za vsako osnovno barvo Vsako od treh tipal zazna intenziteto odbite svetlobe navadno 256 odtenkov za vsako točko verja pa signale RGB spojijo v 24-bit no sliko

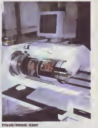
Pri bobenskih napravah čitalna glava skenira točko po točko lahko bi rekli serijsko od tod tudi relativna počasnost Ploski in ročni skenerji pa preberejo celo vrstico hkrati torej paralelno zato so hitrejši toda na račun manjše ločljivosti Pri sivinskih ročnih skenerjih sliko osvetljuje vrsta svetlečih diod ki pa žal niso bele temveč zeleno rumene ali celo rdeče To bo ugasnilo upanje vsem ki so kdaj s črno belo kamero ter zelenim rdečim in modrim filtrom digitalizirali barvne slike

Večina "resnih" uporabnikov pa ročne skenerje uporablja za optično prepoznavanje znakov (OCR Optical Character Recognition) tu pa barve niso pomembne bistvena je ločljivost Čim kakovostnejšo sliko dobi v obdelavo algoritem za OCR tem večja možnost je da bo besedilo brez napak Nekateri proizvajalci (predvsem ploskih) skenerjev v oglas radi zapišejo da njihova naprava premore kakih 1600 dpi toda to je v večini primerov le softverska ločljivost Marsikateri program za skeniranje ima algoritem za povečevanje pik z interpolacijo Tako povečana slika sicer nima vidnih nazobčanih pik je pa neostra in v mnogih primerih slabša od nepovečane Skratka za OCR bo dovolj 400 dpi če pa "prebirate" kak drobnejši tisk pa bo potrebno poseči po napravah s 600 ali 800 dpi

Večina proizvajalcev ročnih skenerjev v paket priloži tudi softver za OCR ki večinoma še ni slišal za slovenščino Iz izkušenj lahko svetujem madžarsko Recognito ki zelo dobro obvlada tudi najbolj eksotične jezike vključno s slovenščino



Ploski skener



Vrhunski bobenski skener



Namizni bobenski skener



Ročni skenerji

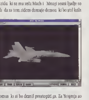
Ročne skenerje so nam posodila podjetja
Eventus Computers Po bruško 6 061 15 95 108
Housing Computers Devova 6 061 15 90 685
Savant Prušnikova 83 061 51 197

Dalibor M. Jovanović | CD-ROM

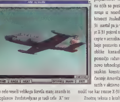
Jets!

Dalibor, bivši pilot reaktivca Galeb in zdajšnji kontrolor letenja na Brniku, vas bo popeljal po CD-ju Jets!

Medio je založniška hiša ki kot ime nakazuje izdaja multimedijske CD-ROMe Enciklopedija reaktivnih letal JETS je le ena v celi vrsti podobnih paketov Tako se na primer lahko do sitega nagledate filmov fotografij in živih pričanj v zvezi z umorom JFK ja na voljo so še enciklopedija filmov glasbe iz celega sveta osnove arhitekture s 3D modeli zgradb in še marsikaj drugega Medio svoje svetleče diske zapakira v nadvse nenavadne škatle ki so se najbolj spominja na oglato torto Vas pa seveda najbolj zanima kaj je notri voila CD-ROMu JETS je priložen multimedijski (kaj pa drugega) časopis v katerem lahko do nezavesti pregledujete novice iz sveta zabave razne resne zadeve (CNN) in podobno JETS ne prinašajo čisto nič novega izbirate lahko med več kot šestdeset reaktivnimi letali najbolj zanimiva so podprta celo z video posnetki Letala lahko iščemo po imenu ali pa si bazo ogledujemo po vrsti Ljubitelji letalstva bodo zelo veseli velikega števila manj znanih in slavnih aeroplanov Predstavljena je tudi cela X ser ija to so ameriška letala s pomočjo katerih so od leta 1947 do konca sedemdesetih iskali skrajne meje letal Leteče cigaro X-1 katerega obliko je posodila krogla puškinega naboja edina materija za katero so ameriški letalski strokovnjaki v poznih štiridesetih vedeli da potuje hitreje od zvoka je preskusni pilot kapetan Charles Chuck Yeager pognal preko nevidnega zidu ki se mu reče Mach 1 Mnogi resni ljudje so verjeli da za tem zidom domuje demon ki bo strl krila



vsakomur ki si bo drznil prestopiti ga. Za Yeagerja so to bile babje štorije in z X-1 je kot prvi Zemljan po nebu drvel hitreje od zvoka. Letalu X-1 je sledila cela plejada ikrov vsi so težili k čimvečji hitrosti na njih so preiskušali nova znanja in dognanja iz aerodinamike in teorije visokih hitrosti Poslednji iz družine nosi številko 31 nastal pa je v sodelovanju z Nemci Ko se je X-31 pojavil na sceni je prinašal nove koncepte v aerodinamiki in je nameraval zračne boje postaviti na glavo šoba spremenljive oblike kanardi in aktivno krmiljenje s pomočjo računalnika naj bi demonstrirali novo tehnologijo in dokončno odvzeli dih ruskim konstruktorjem Na veliko razočaranje Američanov so Rusi že sredi osemdesetih v aktivno uporabo vpeljali Su 27 ki je nudil vse kar zmore X-31



Znotraj teksta o letalu samem so določeni pojmi ali imena poudarjeni S klikom na njih vas enciklopedija odpelje direktno k datoteki kjer se dotični pojmi nahajajo Tako lahko spletete celo mrežo informacij ki so na tak ali drugačen način povezane med seboj Vsako letalo je predstavljeno s tekstom in vsaj eno fotografijo zelo znana ali nenavadna pa so pospremljena še z video posnetkom ki traja dobro minuto nekatera pa tudi s 3D modelom ki ga lahko po mili volji obračate in si ga ogledate z vseh strani Jets ni ravno briljantna enciklopedija je pa dovolj dobra in zanimiva za vse ljubitelje letal in letalstva



Jets!

Računalnik. PC CD ROM
Minimalna konfiguracija PC 386
Priporočena konfiguracija 486DX2/66
Naslov distributerja Mantis tel. 061 344-744

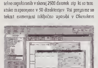
Aleš Petrič

Windows Wonder 2.0

Infobia je izdala že drugi CD s kopico zanimivih uporabnih programov, namenjenih izključno okolju Windows

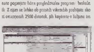
Tudi podjetje Infobia se je na Infosu 94 predstavilo z novim slovenskim CD-jem s preizkusnimi programi. Gre za njihovo drugo samostojno ploščo, za katero so se odločili po precejšnjem uspehu predhodnika Windows Wonder 1. CD je, glede na to, da ima Infobia svoj lasten BBS, pripravljen tudi za delo z BBS-om. Pravzaprav so bili BBS-i pred prihodom CD-jev tudi edino zatočišče tisočerim programom, ki pa so bili takrat dostopni le lastnikom modema.

WW2 združuje 642 000 000 bajtov podatkov, umetelno zapakiranih v skoraj 2500 datotek .zip, ki so tematsko razporejene v 50 direktorijev. Vsi programi so tokrat namenjeni izključno uporabi v Okenskem



okolju, saj se je podjetje Infobia namerno izognilo DOSu. Odgovor na neizbežno vprašanje „zakaj" je sila preprost. Število instaliranih Oken 3.1 ali 3.11 je vsaj v Sloveniji, če ne tudi v svetu, skoraj natančno enako številu instaliranih DOS-ov. Ali še kdo v Sloveniji proda PC računalnike brez pripadajočega DOSa in Oken?

Instalacija poteka tako direktno iz Oken, od koder nato poganjate lčen pregledovalni program Beskalnik. Z njim se lahko ob prostih vikendih prebijate skozi omenjenih 2500 datotek, jih kopirate v željene im



enike ter prebirate datotekam pripeta pojasnila. Ta so pogosto daljša, tako da lahko o programčku in stvareh, ki jih počne, dobite popolno sliko, ne da bi vsakega morali tudi preizkusiti.

Beskalnik nam ponuja kup uporabniško prijaznih opcij, dosegljivih s preprostim klikom miške. Podatke lahko hitro poiščemo, datoteke direktno odpakiramo (unzip), ali pa jih za kasnejšo uporabo dodamo v lasten spisek. Kot se za Okna spodobi, je v program vdelana tudi podpora za okensko pomoč.

Kaj pa bistvo CD-ja, programi? Teh je res ogromno, pokrivajo pa večino področij, ki jih pokrivajo tudi sama Okna. Našli boste množico makrov za vse popularne Win programe, od Worda, Accessa, Excela pa do Visual Basica in Paradoxa. Uporabni so Patchi (popravki), ki popravljajo hrošče ali nadgrajujejo programe. Prisotno je tudi veliko grafičnih in zvočnih dodatkov za olepšanje podobe vaših oken. Stotine tapet, novi m nori Screen Saverji, Task Managerji, posebni zvočni efekti, izvenserijski kalkulatorji, nadomestki za File Manager, Shell programčki (lupine), drugačne ure, programi za delo z ikonami, krdelo Windows iger, risarski programi ... m se bi lahko naštevali. Našli boste tudi čisto kratke, a zelo uporabne stvaritve, ki vam lahko močno olajšajo vsakodnevno delo v Oknih. Sem spadajo programi za preprost izhod iz Oken, za kompresijo pod Okni, izobraževalni, DTP in finančni programi, rokovniki (organizerji) in novi koledarji, antivirusni ter celo komunikacijski paketi. Seveda ne smemo pozabiti tudi Microsoftovih demo aplikacij ter daljših celostnih programov, ki morda res niso Microsoftovi, a so zato nemalokrat krajši, cenejši ro se vedno kvalitetni.

Po tednu dni besnega preizkušanja vam lahko za gotovim da bo v WW2 vsakdo našel marsikaj tudi zase. Programov je preprosto toliko, da boste CD uporabljali v nedogled, glede njegove nizke cene in količine svežih programov pa prav tako ne moremo reči kaj slabega. Referenca za lastnike enot CD ROM, ki je preprosto ne gre zamuditi.

Windows Wonder 2.0

Računalnik: PC CD-ROM

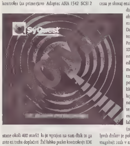
Založnik: Infobia, Dunajska 120, 061 342-829

SyQuest 270 MB

Boj med optičnim diskom in prenosnim trdim diskom v razredu zamenljivih masovnih pomnilnikov se nadaljuje

Trdi disk je s prodorom PC jev gotovo postal (poleg procesorja samega) najpomembnejša sestavina računalnika. Faktorji ki ločijo dobre diske od slabih so številni zato se omejimo le na osnovne pomembne sta vedno padajoča cena in naraščajoča kapaciteta krmilniški vmesnik SCSI ali IDE bitrost vrtenja prenos podatkov in dostopni čas Predvsem pa je bistvenega pomena seveda faktor cene

Kapacitete diskov se vraj v Sloveniji trenutno gibljejo nekje med 340 MB in 540 MB Večina naprav v osebnih računalnikih je priklopljena na cenejši IDE kontroler (za primerjavo Adaptec AHA 1542 SCSI 2



stane okoli 400 mark) ki je vgrajen na sam disk in ga zato ni treba doplačati Žal lahko preko kontrolerja IDE na računalnik priklopimo le dva diska (pri standardu SCSI do sedem naprav ki niso nujno le diski) zato je bil ta vmesnik poleg hitrejših prenosov tudi tu omejitev In ker standard IDE podpira le kapaciteto diskov do 528 MB bodo vsi, ki potrebujejo več kot en gigabajt kanalu naleteli na nepremostljivo oviro

Prav tu se izmenljivi diski Syquest ponujajo kot nova resitev ki pa ne zadovoljuje le potreb po prostoru temveč še marsikatere druge Podjetje Syquest se je v svetu uveljavilo z 88 MB 5 25 palčnimi izmenljivimi diski ki pa so se zaradi neugodne cene uveljavili le med profesionalci

Današnji Syquestovi modeli pa so postali večji in manjši hkrati Njihova kapaciteta je namreč narasla na 256 MB ali 270 milijonov bajtov velikost same enote pa se je zmanjšala na 3 5 palca kar pomeni da jo lahko v računalnik vstavimo na prostem mestu ob malem disketniku Cenovno so 3 5 palčni 270 Syquesti celo ugodnejši od starejših modelov saj je sama enota na voljo ze za okoli 57 000 Sit vsaka kaseta z 256 MB pa vas bo stala dodatnih 9 000 Sit. Takšna cena je postala izvedljiva seveda zato ker kapaciteto diska povecujemo zgolj z nakupom kaset z magnetnimi površinami vsi mehanski deli in bralno-pisalne glave pa ostanejo v osnovni enoti Tako lahko kapaciteto takšnega diska širimo v nedogled natanko tja pa pada tudi razmerje cene na megabajt.

Disk SQ3270S ki smo ga preizkusili je navdol združljiv tudi s kasetami kapacitete 105 MB katerih cena je skoraj enaka večjim 256 MB kasetam Hitrost diska samega skoraj ne zaostaja za običajnimi modeli in je nekako na ravni običajnih trdih diskov iz leta 94 Dostopni čas znaša 13 5 milisekunde ter stevilo vrtljajev na sekundo 3600 Podjetje Syquest ponuja diske tako v IDE kot tudi SCSI izvedbi. Cena same enote je v obeh primerih skoraj enaka edini dodatni strošek pri nakupu SCSI modela bo zatorej morebitni SCSI kontroler če ga seveda ze nimate Prenos podatkov je pri SCSI modelu še nekoliko hitrejši na Syquest pa lahko priklapljajo se nadaljne SCSI enote Prednost IDE Syquestov lezi v dejstvu da se le-ti odlično obnesejo tudi kot primarni diski v sistemu kar pomeni da lahko računalnik z njih tudi bootamo (zazenemo) Bistvena prednost izmenljivih diskov je poleg že omenjenega razmerja cene na megabajt tudi v njihovi prenosljivosti Kaseto lahko brez težav prenašamo z ene na drugo sorodno enoto s tem pa tudi enormne količine podatkov Vsi ki se zavedajo da povprečne igre za PC trenutno prebijajo mejo 20 MB in da ima vsak lastnik PC-ja v Sloveniji kar nekaj tovrstnih "povprečnih iger bodo znali ceniti takšno lastnost. Tudi vsi ostali ki nad igrami vihajo nos in se napihujejo češ mi smo resni uporabniki naj raje spustijo "dir/s" v svojemu Windows imeniku Moj npr trenutno obsega kakih 50 MB

SCSI Syquesti ponujajo se eno zelo uporabno lastnost. Ker trenutno izmenljivi diski po Sloveniji še niso splošno razširjeni lahko s pomočjo dodatnega paketa MiniSCSI Plus (SCSI to parallel) vsak Syquest priklopite na katerikoli namizni ali prenosni računalnik s paralelnim (printer) vhodom. V paketu boste poleg kabla ta poleg pretvorbe s SCSI na parallel ohranja še en (nadaljevalni) SCSI izhod našli priložene še softverske gonilnike s katerimi lahko nato Syquest priklopite na zares vsak PC računalnik. Tako vse skupaj postane "še bolj" prenosljivo

Nastavitev diska je preprosta kot prebranac edina posebnost pa je priloženi gonilnik ki omogoča izmenjavo diska med delom česar dos DOS v osnovi ne podpira Tako po začetnem vpiso v zagonske datoteke vse skupaj ne potrebuje več ničesar

Uporaba Syquesta se bo sčasoma iz rok redkih profesionalnih uporabnikov DTP in CAD programov zagotovo preselila tudi med širše ljudske množice Pred vsem bo to delo opravila izredno dostopna cena velika kapaciteta podjetji Syquest in Iomega pa se celo pogovarjata o podpisu standarda ki bo na področje vseh izmenljivih diskov prinesel splošno združljivost

Skupaj z nenehno širitvijo računalniškega trga tudi v Sloveniji se je razširil tudi krog uporabnikov takšnih naprav Na Megazinu nam je naprimer uporaba Syquestov močno olajšala dopolnjevanje arhiva (dostopni čas DAT streamerjev je bil bistveno počasnejši) poenostavila pa se je tudi priprava računalnikov na prihajajoče sejme

Sicer pa kako mislite da se 2 5 Gigabajta datotek postavljenega Megazina prenese v tiskarno? Na 2500 disketah? S Syquesti seveda

SyQuest SQ3270S

Izmenljivi disk Syquest SQ3270S kontroler SCSI Adaptec AHA-1522A ter MiniSCSI Plus (Parallel to-SCSI) smo si v test izposodili pri podjetju MAXIMA Computers, Kamniška 39 Šmarca 61242 Kamnik 061/815 555

Tokrat pa resnično zadnji del (urednik prisega pri lastnih očeh) testa dostopnih tiskalnikov!

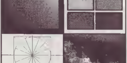
Dostopni tiskalniki

Oglejmo si torej še en laserski in en matrični tiskalnik, tokrat od firme Star, ki je v tiskalniškem svetu že od spektrumovskih časov. Zdaj pa so prav v vrhu industrije.

Star WinType 4000

Kot lahko razberemo že iz imena, je to laserski tiskalnik, namenjen izključno delu v okolju Windows. Ves nadzor nad delovanjem tiskalnika poteka iz Oken, kar pomeni zelo preprosto uporabo. Še posebej, ker je tako uporabnik rešen zmede, ki jo navadno delajo konfuzne kontrolne ploščice vseh tiskalnikov. Pri WinType 4000 sta le dve lučki, Ready in Error, ostalo so samo še Okna. Tiskalnik je podvržen kontroli samega PC-jevega CPU-ja, kar po besedah proizvajalca pomeni hitrejše odzivanje in boljši nadzor nad delom tega tiskalnika, ki z nadgradnjo računalnika tudi sam postaja vedno boljši.

WinType 4000 tiska v treh različnih načinih: GDI, PCL in PostScript. Doseže standardno ločljivost 300 dpi, ki se s postopkom izglajevanja robov (EET) skoraj podvoji (600dpi). WinType 4000 zna varčevati z okolju škodljivim tonerjem, njegove "elektrikalije" pa ustrezajo energetsko varčevalnemu standardu EnergyStar. Tiskalnik se avtomatsko preklopi v speči način, kjer je poraba energije zanemarljivo majhna. Hitrost tiskanja je odvisna od hitrosti vašega PC-ja z Okni, znaša pa najmanj 4 strani na minuto (4 ppm).



Izpis s tiskalnikom Star WinType 4000

Tiskanje je tiho (48 dB) in zato nemoteče uporabniku v neposredni bližini. V zalogovnik papirja lahko vstavimo 100 listov največ formata A4. Način shranjevanja papirja je podoben igličnim tiskalnikom (listi so vstavljeni navpično) in je malo manj praktičen kot zalogovniki vodoravnega tipa. Proizvajalec zagotavlja 5 let brezhibnega delovanja in 100 000 potiskanih listov papirja. Ob pravilni uporabi in pravilno izbranem papirju boste papirnato marmelado (paper jam) doživeli samo enkrat na 1000 tiskanj. Tiskalnik se pred začetkom delovanja pri sobni temperaturi ogreva 45 sekund ali manj. Resneje so nas zbodla v oči samo okorna slovenska navodila.

Način tiskanja: laserski tiskalnik; ločljivost: 300/600 DPI; deklarirana hitrost: min. 4 ppm; emulacije in združljivost: GDI, PCL, PostScript; format: A4; dimenzije: 330x235x265; trajanje tonerja: 4000 do 8000 listov A4; glasnost: 48 dB; cena: 31 000 SIT

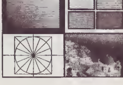
Star LC-90

Star LC-90 lahko tiska v treh izvodih. To je za nekatere, predvsem bolj poslovne uporabnike ključnega pomena. Trajanje traku je ena izmed kvalitet igličarjev (proti šobnikom). LC-90 lahko z enim samim trakom natiska kar 1 200 000 znakov v načinu draft 10 cpi. Seveda pa moramo pri takem tiskalniku vzeti v račun tudi mnoge nevšečnosti in slabosti, kot naprimer precej neznosna glasnost. A če že moramo poslušati hrup, bomo vsekakor zelo zadovoljni, če je tiskanje vsaj hitro. Konec: LC 90 natisne 192 znakov na sekundo v načinu draft z 12 cpi in 48 v načinu NLQ z 12 cpi. Take hitrosti doseže z dvosmernim izpisom, vistic, ki je pri tem tiskalniku skoraj tako kvaliteten kot enosmerni. Izpis z devetimi iglicami se niti slučajno ne more primerjati z lepoto šob ali eleganco laserja, a tudi 240 DPI v lepopisnem načinu ni tako slab dosežek. LC 90 pa zna biti tudi varčen, no vsaj takrat, ko spi. V takem načinu je poraba energije 20% manjša.

Tiskalnik ima vgrajen podajalnik za 55 listov, potisni traktor za neskončni papir pa je že v škatli. Posebna pohvala gre dobrim in uporabniško zelo prijaznim gonilnikom za okolje Windows pri obeh testiranih tiskalnikih. Star LC-90 razume dva standarda: Epson FX in IBM. Med njima zna celo avtomatsko preklapljati. Vse te in še mnoge druge opcije pa lahko izbiramo z zelo uporabnim (DOS) programom za nastavitev tiskalnika. Tako odpade tavanje po kontrolni ploščici na tiskalniku. Omenjeni program med drugim nudi tudi možnost rekalibracije glave tiskalnika, ki po dolgi uporabi postane nenatančna.

Način tiskanja: iglični tiskalnik; ločljivost: 240 DPI (NLQ); deklarirana hitrost: 192 cps (Draft 12 cpi); emulacije in združljivost: Epson FX, IBM; format: A4; dimenzije: 390x232x185; cena: 29 000 SIT

Izpis s tiskalnikom Star LC-90



Rok Kačar **Recenzija**

Kako deluje

Knjiga, ki začetnike popelje v skrivnostni svet strojne in programske opreme osebnega računalnika

Razcvet računalniške industrije v državah na zahodu (med te se štejemo tudi mi) in v razvitejših vzhodnih državah (med te nas štejejo na zahodu) je imelo za posledico okupacijo mnogih stanovanj in delovnih mest s prav neverjetno prijaznimi strojčki. Na takšnih strojih lahko pišete ljubezenska pisma, vodite stroške za gospodinjstvo, sproti urejate podatke za dohodnino in v prostem času branite zemljo pred hudobnimi zelenimi princeskami.



Računalniki so sčasoma postali poceni celo za naš sorazmerno nizek standard. Statistični podatki pravijo, da ima opravka z njimi že vsak sedmi Slovenec, kar samo v naši majhni deželi znese okoli 300 000 ljudi.

Čeprav so delo z računalniki proizvajalci izredno poenostavili (seveda zato, da bi pritegnili še večje množice potrošnikov) pa je treba nekaj osnovnih stvari vseeno vedeti. Npr. kdaj lahko v disketnik porinete vtikač za sesalec. Odgovor: nikoli! V pomoč vsem uporabnikom so mnoge založniške hiše izdale preprosta navodila za uporabo. Seveda so takšna navodila iz dneva v dan lepše oblikovana, bolj humorno napisana in celo cenejša. Razlog tiči v konkurenci, ki je na tem področju postala ravno tako huda, kot pri prodaji pleskavic ob železniški postaji.

DZS je tako ob koncu lanskega leta izdala odlično knjigo, namenjeno predvsem začetnikom na tem področju. Avtor vas skozi več kot 130 barvnih strani z mnogo slikovnega gradiva počasi popelje skozi sestavljanje računalnika, nato pa vas upelje še v operacijski sistem DOS. Ker je knjiga tako zelo nova, vsebuje tudi informacije o verziji DOS-a 6.0, ter celo razne programske pripomočke, vključno z najnovejšimi protivirusnimi programi in programom za povečanje kapacitete diska DoubleSpace. Pet poglavij zaključujejo splošni napotki za vašega najnovejšega hišnega ljubljenčka, vključno s slovarjem računalniških pojmov.

S pomočjo knjige se boste z največjo lahkoto naučili uporabljati vso novo in najnovejšo strojno in programsko opremo ter postali pravi mojster računalništva. Čeprav je knjiga namenjena začetnikom, pa si upam trditi, da bodo v njej tudi mnogi že izurjeni uporabniki našli kaj zanimivega in se iz nje naučili spet nekaj novega.

Priporočam!

Miha Amon

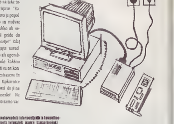
Drugi del šole o modemiranju, povezovanju s svetom in zapravljanju denarja s telefonskimi računi (sej ne, no!)

Modemi!

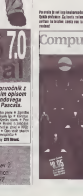
Jušno kocko vrzite v liter vrele vode dobro premešajte in pustite vreti na srednjem ognju še pet minut juha bo naredi. Priključitev in uporaba modema ni prav nič težja od kuhanja instant jabice. Edina razlika, ki lahko preprostega uporabnika popolnoma zmede, so navodila. Ta so često napisana z velikanskim talentom za prevovistno kompliciranje. Vcasih naletimo celo na take totalno absurdne izjave: "Ravnanje s to napravo je popolnoma preprosto in nadvse varno, vendar lahko ob nepravilni uporabi pride do požara ali eksplozije!" Zdaj pa si predstavljajte navadnega uporabnika ali uporabnico, mogoče celo kakšno nevešči tajnico, ki se na koncu vsa revica prestrašena in zafrustrirana še tipkovnice ne upa več potipati, da ji ne bi tipk v nos odneslo! Ne bojte se! Vse to so samo varnostne nakladanje proizvajalcev, ki se na ta način varujejo pred razjarjenimi svojci nekaterih genialno iznajdljivih samomorilcev, ki jih v velemestih tam čez lužo kar mrgoli.

Torej, kako priključiti modem (in si ne osmoditi nosu)? Če ste kupili modem (kako se to naredi, boste lahko prebrali v eni izmed naslednjih številk Megazina, ko bomo testirali večino najpopularnejših modemov na slovenskem trgu) notranjega tipa (interni), bo najbolje, da vgradnjo v računalnik prepustite vašemu serviserju. Vgradnja modema sicer ni nič težja od vgradnje drugih PC kartic, vendar pri takem početju vseeno potrebujete kakšno izkušnjo ali dve. Pri modemu zunanje izvedbe (eksterni) boste vse posege najverjetneje uspeli izvesti kar sami, če le niste totalni antitalent za vse, kar strese in se imenuje elektrika. Ničesar težjega od priključitve navadnega šivalnega stroja ali likalnika ni! Električni kabel iz modema vtaknemo v električno vtičnico na steni, podatkovni kabel (tak kot ga rabimo tudi za igranje DOOM-a prek serijskega vmesnika na dveh računalnikih) v modem in serijska vrata (COM port) na računalniku ter telefonsko linijo v modem. (Podrobnejše napotke o priključitvi modema, morebitne posebnosti in še kaj drugega si nujno preberite v priloženih navodilih, ki so kljub pogosti nejasnosti velikokrat zelo koristna, saj te vrstice služijo le za lažje razumevanje!)

Zdaj je stvarca že skoraj čisto na tem, da bi končno lahko naredila "tut tut" in veselo potrošila kakšen impulzek ali dva (ali tri ali štiri... ali štiristo!). Za uspešno



Po svetu je cel kup konkurenčnih informacijskih in komunikacijskih sistemov. Če imate računalnik, modem, komunikacijski softver in telefon, imate vse, kar potrebujete za povezavo s svetom!

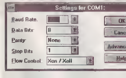


modemiranje pa potrebujemo še program za modemsko komunikacijo (Huh, sliši se strašno komplicirano, a temu ni tako!) Takih programov je po svetu na gigabajte. Enega boste dobili celo ob nakupu modema. A programi, ki se jih dobi "zastonj" zraven modema, so praviloma le slabe, strašno okrnjene izvedbe in tako lahko služijo samo za prvo silo. Sledijo imena nekaj najpopularnejših komunikacijskih programov: Telix in Telemate za DOS vedno bolj priljubljeni so tudi programi za Windows kot npr. COMit. Skratka, izberite najboljšega! Mnenja o tem so med uporabniki modemov zelo deljena (sam uporabljam Telemate). Zgoraj omenjeni programi so preizkusni (ShareWare) in jih lahko dobite na vseh slovenskih BBS-ih ali kar od kakšnega znanca.

Da bo komunikacijski program lahko deloval z vašim modemom, mu boste morali povedati nekaj osnovnih informacij. Verjetno vas bo program po njih vprašal že kar med instalacijo, mogoče pa se boste morali tudi sami malo potruditi in med menuji poiskati tistega, kamor boste lahko vnesli podatke o modemu. Zelo pomembno je, da programu poveste, na katerih serijskih vratih (COM portu) je priključen modem (zaporedna številka, npr. COM1, COM2, COM3...). Prav tako kot miš tudi modem komunicira z računalnikom preko serijskih vrat, tako zunanji kot tudi notranji. Naj vas to ne



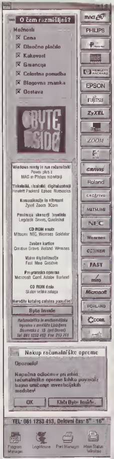
zmede, da pri notranjem modemu vrat ne vidimo kot vtič na zadnji strani računalnika, ker so pač "notri". Najbolje bo, da se o tem posvetujete s tistim, ki vam je modem vgrajeval. Z zunanjim modemom je manj nejasnosti, ker je (v PC-jih) navadno



samo dvoje serijskih vrat. Torej, če je miš COM1, potem bo modem najverjetneje COM2. Če je modem slučajno priklopljen na vrata z nestandardnimi nastavitvami, boste morali spremeniti še podatka "I/O address" in "IRQ". Tega vam verjetno ne bo treba početi, če pa vas doleti ta "nesreča", brez strahu za rokav pocukajte vašega serviserja. Vpisati bo treba tudi hitrost modema ("baud rate"). Saj veste, osnovni podatek o modemu: 2400, 9600, 14400, 16800, 19200... baud. Tu nekatere programe zanima gola hitrost modema, ki bo najverjetneje ena izmed zgornjih številk, večina programov pa namesto tega želi podatek o hitrosti komunikacije med modemom in računalnikom, ki naj bo štirikrat večja (npr. 57600 baud za 14400 baudni modem). Za konec še ena zadeva in nekaj manjših zadevic, kot so vrsta terminala ("Terminal") nastavite na "ANSI", "Parity" nastavite na "None", "Data bits" naj bo 8, "Stop bits" pa 1. In še zadeva. To je tako imenovani "Init String" (včasih tudi "Initialization string"). K temu se bomo kasneje še vračali, za zdaj pa le toliko, da je to prva vrstica ukazov, ki jih sprejme modem ob zagonu komunikacijskega programa. Za večino modemov bo dobro delovalo, če napišete: "AT&FX3" (brez narekovajev). Če to ne bo delovalo, poiščite v originalnih navodilih kaj vašemu modemu bolj ugajajočega. Zdaj pa resnično konec komplikacij!

Kot obljubljeno, bomo modem poskusili tudi prvič uporabiti. Zunanji modem vklopimo s tipko, ki je pogosto na zadnji strani modema. V modemskem programu poiščimo terminalni način ("Terminal mode"). Ta bo pri veliki večini programov vklopljen že kar na začetku ob zagonu. Terminalni način lahko spoznamo po tem, da bo večina ekrana črnega. Tako kot osebni računalnik je tudi modem neke vrste snženj, ki izvaja ukaze. Prav zato uporabljamo terminalni način, kjer mu lahko ukazujemo neposredno. Najosnovnejši ukaz je "AT" *(enter)*, ki modem vpraša, ali je z njim vse OK. Poskusite!

Zdaj pa k ukazu, ki vas bo popeljal v svet! To je "ATDP" (ali "ATDT" za tonsko vrtenje številk), ki mu moramo dodati še telefonsko številko, recimo domačega Monitor BBSa (npr. ATDP061 1332314 *(enter)*; če kličete iz Ljubljane, izpustite 061. Še prej pa se posvetujte s plačnikom vašega telefonskega računa!) Opazujte, kaj se bo zgodilo. Če bo linija zasedena, ukaz ponovite. Zvezo prekinete tako, da v malo manj kot sekundnih presledkih natipkate + + +. Modem se mora odzvati "OK". Natipkajte še "ATH0" in Mr. Modem, veliki zakladač, bo s solzami v očeh odložil slušalko. Veliko zabave! Naslednjič pa boste izvedeli, kako se komplikacije z ukazi obide ter s pridom uporabi komunikacijski program in še mnogo več!



Predstavljamo vam zanimiv hardverski dodatek, ki omogoča, da končate prav vsako igro, snemate glasbo in slike

Action Replay

Življenje na uredništvu računalniške revije zna biti včasih prav zabavno. Še posebej nekaj dni pred zadnjim rokom za oddajo tekstov in slik. Oh, slik. Vsak od nas ima doma mnoštvo i. t. screen grabberjev, katerih rezultate (slike namreč) lahko občudujete v Megazinu. Problem nastane, ko kaka igra namesto da bi prostovoljno dala sliko crkne. Če ne z enim, pa z drugim, pomisliš in naložiš drug grabber. Ne dela. Peti. Ne dela. Zadnji. Ne dela. V takih primerih smo včasih slike kar poskenirali s škatle, potem pa so se črnci pri skeneriju uprli in padla je odločitev: kupili smo Action replay! To je nemiren škrat, radoveden kot mačka, ki neučakano opreza tako dolgo, dokler na zaslonu ne zatrepeta prva zvezda. NOT v resnici pričakuje, da pritisnemo na njegovo stikalo in takrat v trenutku zamrzne program in pokaže svoj jedilnik, ki zgleda takole:



Seveda smo vsi pisarji takoj pograbili možnost, ki jo Action replay ponuja in pričeli krasti slike tudi iz iger, ki ne bi povzročale nobenih težav softverskim grabberjem ter tako povzročili babilonsko zmešnjavo na testnemu računalniku. Nazadnje pa nas je odgovorni urednik po vseh predpisih nažvižil, da on ne bo postavljal strani celo noč. Mimogrede pa mi je za kazen (kot kolovodji) naložil odgovornost za pričujoči tekst.

Naslednji dan

Ko se je gužva na uredništvu malce zredčila, sem končno uspel popolnoma privatizirati računalnik s "tistim grabberjem". Lahko vidite, da lahko funkcije razdelimo na razumljive navadnim smrtnikom, razumljive hekerjem in funkcije, uporabne samo članom uredništva Megazina. Jasno, kdo bo pa kupil hardverski dodatek svojemu PC-ju za rojstni dan, če od njega ne bo imel drugega kot kup lepih slik na disku. Zato nam Ponovni posnetek omogoča poleg kraje slik tudi krajo zvoka (VOC in WAV), predvajanje istega (na različnih frekvencah), iskanje nesmrtnosti, upočasnitev igre (primerno za kakšen Tetris na 666 MHz šestiumu), brkljanje po kodi na višjem nivoju, pa še priročen kalkulator je zraven, če vas je heks že čisto deformiral in ne znate več računati po desetiško.

(Ker so uredniki takrat pričeli s posiovnum sestankom, sem moral delo spet prekiniti.)

No, zdaj pa poglejmo, kako se stvar obnaša v praksi. Murphyjev zakon pravi, da vsak mojster najde svojega mojstra. Ravno v tem trenutku Dalj testna Cyberio in pri njej tudi AR izgubi svojo funkcijo. Naj vas potolažim: Cyberia je dosedaj edina igra, ki se lahko postavi s tem. Iz Heretica mi je uspelo potegniti vse od slik, preko glasbe, iskanje neranljivosti pa mi je vzelo dobre pol ure (mimogrede, poskusite v Heretika vpisati Doomove kode... (ne)prijetno boste presenečeni). Kar se tiče neranljivosti, AR ponuja štiri načine iskanja, le-te glede na vrsto (število življenj, energija, orožja ali kaj drugega, kar lahko posedujete in še različne spreminjajoče se vrednosti, npr. strelivo). Ostale funkcije pa resnično priporočam v uporabo samo izkušenim.

(dolga pavza, ker me spet naženejo od računalnika)

Jah, ob uporabi AR so se mi misli povrnile na zlate čase spektruma in ostalih osembitnih mlinčkov, ki so rasli z mano in vmesnikov, koi je bil Multiface, ki je spadal v standardno opremo vsakega malo boljšega pirata. Action replay je točno to, kar je bil Multiface nekoč. Uporaben za začetnike, ko pa nekoliko odrastejo (začetniki namreč), jim AR nudi vedno nove in nove možnosti. Sicer pa znanje ne pada z neba in AR mlademu programerju omogoči, da se uči pri svetovno priznanih mojstrih obiti in jih nekoč celo preseže. Seveda, če bo AR res uporabljal v plemenite namene (česar si vsi želimo). S pirati bo pa tako ali tako obračunal novi protipiratski zakon (a res? ne verjamem!)

C:Đ>BINARNA DEPONIJA

Non-Interlaced OptiQuest 72MHz Refresh Rate, 68 Resolutian At .28 DP

stems deliver the crispest flicker free image in town -&

Interlace..
Z 72 megahertzi pa res ne bi smelo biti nobenega trepetanja slike. Aja, mimogrede, prava enota so kar hertzi



svojega mizernega življenja preživi na klopcah v parkih, pokrit z magazini (sumoglasnik gor ali dol) Yessss! Zato vam tokrat predstavljamo nekaj najboljših virtualnih

They cry from the inside
V naši "konkurenčni" reviji se nas velikokrat privoščijo. Ker te revije verjetno ne berete, vam ponujamo tole cvetko.

Vrtec na obisku
Zakaj pa ne bi raje poskusil po čelu?

Kaj je že baud?
Baud je število sprememb na telefonski linji (po domače bitov na sekundo). Kaj pa je baud na sekundo? Bit.

Fax Machine to Paper Cutter





interaktivni film na svetu." OK, razčistimo nekaj pojmov. Interakcija pomeni izmenjavo podatkov med dvema subjektoma, npr. računalnikom in njegovim uporabnikom. Po domače povedano, jaz računalniku ukažem, mu

Razčiščevanje pojmov
Končno prava definicija interakcije.. Ne dvomimo, da je uporabnik subjekt, ampak računalnik... (kaj je objekt in kaj subjekt piše v slovarju tujk, če ne v glavi)

Močka in miš
Z miško kontroliramo telefon, ta po preko hitre modemske povezave, ki gre preko Avstralije, nadzoruje PC

Pisma bralcev

Kar smo obljubili, smo tudi storili. S to številko odpiramo rubriko pisma bralcev, kjer sprejemamo vse vaše velecenjene predloge, pripombe, pohvale, grozilna in ljubezenska pisma. K pisanju ste vabljeni vsi, ki nimate težav s svojim računalom, ostali pa nikar ne zgrešite rubrike SOS register.

Pismo št. 1

Hay!

V Megazinu mi je bila še posebej všeč šola CorelDraw. Zakaj je ne nadaljujete? Sicer mi je revija zelo všeč, moti me edino črnobele strani. Prosim tudi, da dajete lažje križanke, ker so te zdaj skoraj nerešljive. Bom kar končal.

Adijo. Simon iz Ljubljane

O CorelDrawu smo že praktično vse najnujnejše povedali. Čaka vas še veliko drugih šol (trenutno si lahko prebirate šolo modemov), če pa se boš v program bolj poglabljal, si preberi kakšen priročnik na to temo, npr. CorelDraw za telebane. Črnobele strani seveda tudi nam niso všeč, vendar pa bi barvanje preostanka revijo precej podražilo. Glede na to, da smo v zadnjem času precej povečali prodajo in število naročnikov, si bomo kmalu lahko tudi to privoščili. V križanke se boš pa očitno moral malo bolj poglobiti. Na uredništvo prihaja do 500 pravilnih odgovorov na mesec, kar pomeni, da nerešljive ravno niso. Za oddih pa smo tokrat v Nagradni igri pripravili nekaj drugačnega!

Pismo št. 2

Dear Megazin!

Sem vaš naročnik, star sem 15 let in obiskujem računalniško šolo v Velenju. Najprej pohvale: revija mi je zelo všeč, cena pa je sploh super. Moram pa pripomniti, da sem pripravljen doplačati za nekaj dodatnih strani. "Hej, greva špricat!" "Zakaj?" "V Megazinu sta dve strani namenjeni hostesam z Infosa." Super zadeva!" "Cool, greva!" Tako sta se moja sošolca pogovarjala zadnjo uro pouka. Megazin je med nami zelo priljubljen. Slabih strani sploh ni. Zaenkrat je to vse, enkrat sem vam že poslal glasovnico in dobil nagrado. Hvala in adijo.

Bekir

Hvala za pohvale. Če imate kakšne nore predloge za podobne akcije, kot je izbor lepotic, nas seveda obvestite. Odgovore na ostala vprašanja pa si preberi v SOS registru.

Pismo št. 3

Nepodpisani bralec sprašuje, če bi Sanja hodila z njim. Odgovorila ti bo kar Sanja osebno.

Sanja: Seveda lahko hodiš z mano! Če ti je všeč, lahko hodim tudi poleg tebe, pri tebi in po tebi... imam namreč tudi diplomo iz tajske masaže. Najprej pa mi moraš poslati svojo sliko in številko bančnega računa.

Iz katerih iger, opisanih v tej številki, sa slike, ki jih je uničil Gmhung?

1. RISE OF THE TRIAD
2. HERETIC
3. VOYUER

estev

1. DOOM 2
2. SIM CITY 2000
3. U F O

Moj naslov:

Ime in priimek: GORAZD. ŽAGAR
Naslov: PODVIN. 190., ŽALEC
Tip računalnika: 486IDX-2166-SVGA
Starost: 13 let

Glasavnice addajte najkasneje da 15. februarja 1995!

Nagrade: CD-ROM Mitsumi Single Speed (Eurocom 2000), igra Microcosm (KFM), analogna igralna palica QuickShot Warriar (Byte Inside), poster Lemmings, igra Alone in the Dark 2, baseballska čepica Psygnusis

OCENITE IGRO MESECA!

Se vam zdijo ocene napačne, pravilne, prenizke, previsoke? Potem pa napišite svoje ocene za igro meseca!

Format	PC CD-ROM (4.., 8 MB)
Zvrst	akcijska simulacija / interaktivni film
Založnik	Origin
SKUPAJ	92
	94 / 91 / 90

S čim se igramo? S čim klikamo kot zmešani, da starše že skrbi? Z igralnimi palicami in miškami!

Miške in igralne palice

Ne, tu nikogar ne bomo tepli, pa tudi deratizacija je ostala v prejšnjem letu. Zazdelo se mi je pač zanimivo, da vam enkrat pred očmi "razstaufam" miško in igralno palico, saj sta obe verjetno daleč najbolj uporabljani napravi v rokah povprečnega megazinovca.

Miška

Miška je kos plastike z enim, dvema ali tremi gumbi (možnih je tudi več, moj osebni rekord je videnje miške s 16 programabilnimi gumbi), tu pa se miši že začno razhajati. Poznamo dve glavni skupini miši, ki se razlikujejo po delovanju: mehanske in optične. Morda obstaja v laboratorijih še kakšen eksotičen primerek na ultrazvok ali na magnetno resonanco, vendar se bomo takim splošno nerazširjenim glodalcem izognili. Daleč največ uporabnikov ima poleg računalnikov parkirane mehanske miši. Spoznamo jih po gumijasti kroglici, ki čepi v luknji na spodnji strani; če bi vzeli kroglico iz ležišča, bi opazili tri valjčke, na katere se kroglica naslanja. Eden stoji povprek skozi miško, drugi vzdolž miške, tretji pa je samo majčkeno vzmeteno kolesce, ki s svojo vzmetjo zagotavlja pritisk kroglice na prva valjčka. Glavna valjčka imata med seboj kot 90°. Na vsak valjček je preko kratkih osi pritrjena okrogla ploščica z luknjicami ob zunanjem robu. Na eni strani ploščice je nameščena svetleča dioda, na drugi pa fotocelica, ki deluje enako kot stikalo na steni, le da ima namesto vzvoda za preklop svetlobni žarek (podobno stvar najdete tudi v vratih dvigal v visokih stavbah). Če miško premaknemo, se kroglica zakotali in zasuče gred ter kolesce na njenem koncu. Premikati se začno tudi luknjice na obodu kar povzroči prekinjanje svetlobnega žarka, ki sveti skozenje na fotocelico. Le-ta prekinja električni tok in tako ustvari električne impulze, ki povedo računalniku, za koliko smo premaknili miško. Na povsem enak način deluje tudi sledna kroglica (trackball), ki je le navzven obrnjena miš. Ostane še dokaj nenavadno vprašanje, kako miška ve, v katero smer smo jo premaknili: gor ali dol? Ta težava ima nekaj možnih rešitev: najenostavnejša in najnatančnejša pa je uporaba ene diode in dveh fotocelic za vsako os. Ne bomo se spuščali v podrobnejšo razlago, saj bi bila preobsežna, to pa ni namen te rubrike. Raje se posvetimo drugemu, optičnemu načinu krmiljenja. V tem primeru miška nima mehanskih delov (zaradi česa je zelo odporna na prah ipd.), temveč ima v dno vdelana dva para svetleča dioda - fotocelica. Na ta način se svetloba, ki jo odda dioda, odbija neposredno s površine pod miško v fotocelico. Ker pa morajo biti na površini podlage vdelani drobni žlebovi v enakomerni medsebojni razdalji, da lahko pravilno odbijajo svetlobo, je taka miška neuporabna na mizah, uporabljamo jo lahko samo s posebno priloženo podlogo. Optična miška je ponavadi natančnejša od mehanske in manj občutljiva na vplive okolice (prah ipd.), vendar tudi dražja.



Igralne palice

Igralne palice so, kot miške, krmilni element, strokovno vhodna naprava, s katerimi lahko pobijamo vesoljce (posredno) ali letimo z letalom. Sestavljene so iz dveh glavnih delov: palice, ki štrli kvišku in je lahko vseh mogočih oblik, od zobotrebca, stekleničke tabasca, pa vse do posnetkov ročajev pravih letal, ter podnožja, v katerem čepi celotna elektronika (kolikor je je). Tudi palice delimo na dve glavni skupini: analogne in digitalne. Obe vrsti sta si tako po imenu, načinu delovanja kot tudi po namenu uporabe različni. Digitalna (kako imenitno se sliši) palica ni nič drugega kot skupek štirih stikal v podnožju (vsako stikalo za eno smer krmiljenja), na katera pritiska štrcelj palice. Ta stikala prekinjajo električni tok, zaradi česar računalnik ve, kam premakniti Rambo na zaslonu. Nekaj popolnoma drugega so analogne palice, ki imajo namesto štirih stikal v podnožju le dva potenciometra (to sta napravi, ki s položajem drsnika spreminjata upornost, nekaj podobnega kot vodovodna pipa za vodni tok). Ko nagnemo palico in s tem premaknemo drsnik, se potenciometru spremeni upornost, kar računalnik zazna kot padec napetosti. Bolj ko nagnemo palico, večji je padec napetosti, hitreje spreminja računalnik položaj figurice na zaslonu. Analogne palice so uporabne predvsem za letalske simulacije, saj nam dajo občutek realnosti, digitalne pa za arkadne igre, kjer je največ vreden hiter refleks.